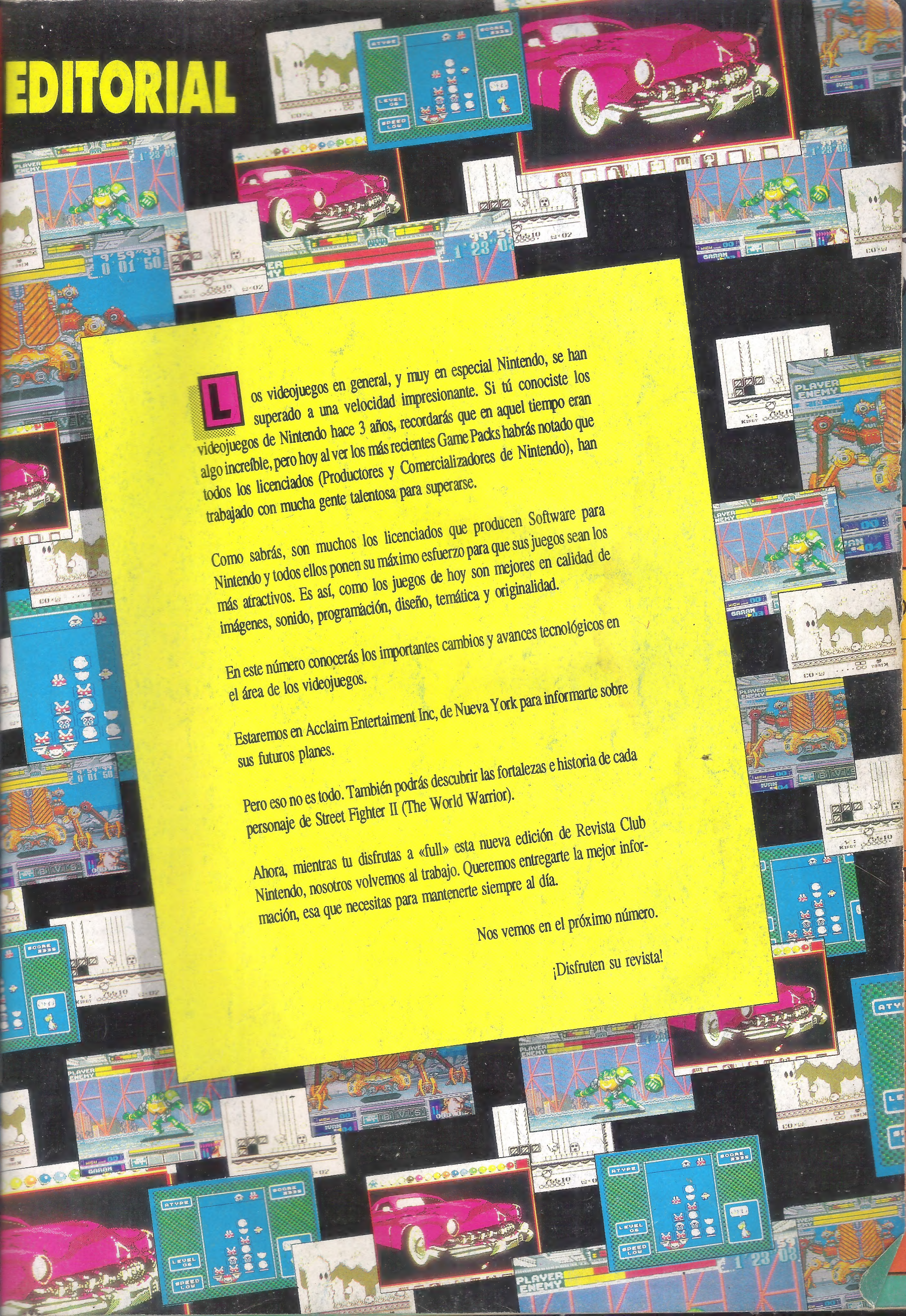

¡REGALO!
CUBITIPS SUPER MARIO WORLD
7
CLUB
Nintendo®
CURSO
Nintensivo®
• SUPER MARIO BROS. 2
• FINAL FIGHT
CONOCE A:
• T.M.N.T. IV
• ZELDA
• KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
• SUPER SOCCER
• STREET FIGHTER II
PERSONAJES E HISTORIA
VISITAMOS
ACCLAIM
ENTERTAIMENT, INC.
EN NUEVA YORK
POSTER
STREET FIGHTER II
Año 2 No. 4
COLOMBIA $ 1.000,00
VENEZUELA BS 100.00
U.S.A. US$ 1.75
PUERTO RICO US$ 1.75
PANAMA US$ 1.75
CENTRO AMERICA
(Equivalente) US$ 1.25
ECUADOR S/
0 37634 13138 1
04


Nintendo
SUPER MARIO WORLD
SUPER NINTENDO
TETRIS
1PLAYER
2PLAYER
©1989 Nintendo
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
WORLD OF
Nintendo
ab compufax
Calle 64 Nº 88A-05 Interior 19
Tel.: 224 6967 Fax: 224 6887 Santafé de Bogotá, Colombia.
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

EDITORIAL



Los videojuegos en general, y muy en especial Nintendo, se han superado a una velocidad impresionante. Si tú conociste los videojuegos de Nintendo hace 3 años, recordarás que en aquel tiempo eran algo increíble, pero hoy al ver los más recientes Game Packs habrás notado que todos los licenciados (Productores y Comercializadores de Nintendo), han trabajado con mucha gente talentosa para superarse.

Como sabrás, son muchos los licenciados que producen Software para Nintendo y todos ellos ponen su máximo esfuerzo para que sus juegos sean los más atractivos. Es así, como los juegos de hoy son mejores en calidad de imágenes, sonido, programación, diseño, temática y originalidad.

En este número conocerás los importantes cambios y avances tecnológicos en el área de los videojuegos.

Estaremos en Acclaim Entertaiment Inc, de Nueva York para informarte sobre sus futuros planes.

Pero eso no es todo. También podrás descubrir las fortalezas e historia de cada personaje de Street Fighter II (The World Warrior).

Ahora, mientras tu disfrutas a «full» esta nueva edición de Revista Club Nintendo, nosotros volvemos al trabajo. Queremos entregarte la mejor información, esa que necesitas para mantenerte siempre al día.

Nos vemos en el próximo número.

¡Disfruten su revista!



SUMARIO

CLUB NINTENDO
Año 2 No. 4

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuche

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez / José Sierra

Producción
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina/Adrián Carbajal

Editorial America S.A.

Presidente
Emiro Aristizabal A.

Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.

Ventas de espacios publicitarios:
Directora Ventas de Publicidad
Maria Cristina Restrepo
Ejecutiva Ventas de Publicidad
Miriam Sanchez
Telefonos de Publicidad:
Bogotá: 4139030 - 4135009
Medellin: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

(MR) Club Nintendo: Coeditada y publicada por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial America S.A., por autorización de Nintendo of America, Inc. Registro en trámite. DISTRIBUIDORES: -COLOMBIA: Distribuidoras Unidas S.A., COSTA RICA: Agencia de Publicaciones de Costa Rica, S.A., San José -ECUADOR: Distribuidora Los Andes S.A., Guayaquil, -EL SALVADOR: Distribuidora Salvadoreña S.A., San Salvador, -GUATEMALA: Distribuidora de la Riva, Hnos.,S.A. Guatemala, -HONDURAS: Distribuidora de Publicaciones S.R.L. Comayaquela, D.C., -PANAMA: Distribuidora Panamex, S.A. Panamá, -PUERTO RICO: Agencia de Publicaciones de Puerto Rico, Inc. San Juan, -REPUBLICA DOMINICANA: Distribuidora Librería Amengual, C. por Santo Domingo, -U.S.A. Miami: American Distributors Magazine, Inc.,Miami, Florida -New Jersey: Acosta News, Inc.,Patterson, New Jersey -California: Editores Mexicanos de Revistas y Libros, S.A. (Edimex S.A.) San Isidro, California -San Antonio: Magaplus, Inc., San Antonio, Texas -VENEZUELA: Distribuidora Continental S.A., Caracas.

IMPRESION: OPTIMA-División Web, Santafé de Bogotá D.C.- Colombia.

PRINTED IN COLOMBIA

Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

EN PAGINAS CENTRALES
SENSACIONAL POSTER
STREET FIGHTER II
CUBITIPS
SUPER MARIO WORLD



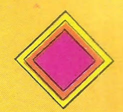
#	NINTENDO®	SUPER NINTENDO®	GAME BOY®
1	SUPER MARIO BROS. 3	STREET FIGHTER 2	SUPER MARIOLAND 2
2	TINY TOON	SUPER MARIO WORLD	METROID 2
3	MEGAMAN 4	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 4	MEGAMAN 2
4	BATMAN THE RETURN OF THE JOKER	CASTLEVANIA 4	CASTLEVANIA 2
5	BATTLETOADS	HOOK	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2
6	GOAL 2!	FINAL FIGHT	BATTLETOADS
7	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3	SUPER MARIO KART	BATMAN
8	ADVENTURE ISLAND 2	SUPER DOUBLE DRAGON	OPERACION C
9	DOUBLE DRAGON 3	ZELDA 3	TETRIS
10	THE FLINTSTONE	CONTRA 3	DUCK TALES

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Soy muy aficionado al Nintendo y últimamente aún más. Al principio me ponía a jugar sólo por pasar un rato agradable, después me ponía el reto de pasar la siguiente escena. Al terminar mi primer videojuego -Super Mario Bros. 1- me di cuenta de la satisfacción que se siente y me interesé más en los videojuegos.
Me disgustaba mucho no entenderle a los textos en inglés y lo que hice fue comprar un diccionario y desde entonces he acabado 40 videojuegos. Nunca me doy por vencido porque así se me despierta el interés de terminarlo.
Me despido diciéndoles que trabajen duro para que haya Club Nintendo para rato.

EDUARDO DI GIOVANNI.

Que bueno que los videojuegos algo te hayan ayudado con el inglés y mejor aún que no sean sólo 2 palabras las que te sepas: GAME OVER



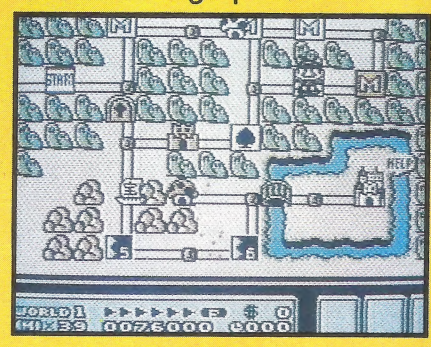
Tenemos 15 y 13 años y estamos formando nuestra colección de Club Nintendo pues tiene muchas cosas que los aficionados de Nintendo queremos saber.
Hemos terminado 32 cartuchos de Nintendo y nuestra técnica para terminarlos es haciendo mapas, analizando el juego y estudiando nuestro instructivo, ya que conocemos a varios amigos que al comprar sus cartuchos empiezan a jugar de inmediato sin leer el manual y hasta llegan a perderlos.

HUGO BASTOLFI.

Nosotros estamos convencidos que en muchos juegos hacer mapas es muy importante, pues aunque te tarda tiempo realizarlos la primera vez, te facilita mucho el juego en ocasiones posteriores. El problema es "la desesperación" con la que queremos jugar en ese momento sin pensar que si hacemos mapas y estrategias todas las ocasiones futuras será más fácil. Hemos recibido mapas muy completos de lectores como Andrés Almiray en Link y de Alberto Hernández Servín en Dick Tracy. Para ellos estos juegos son ya extremadamente fáciles. También por "la desesperación" no se lee el manual, cuando ahí se aclaran muchas dudas (Level Select de Mickey Mousecapade, Sound Test de Súper C, para qué sirve cada arma en Castlevania II ó Super Mario 3, etc.)

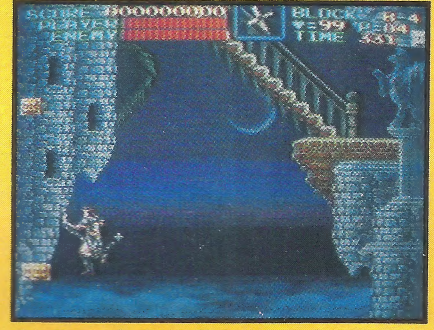


¿Para qué sirve un hongo de color blanco y negro que se obtiene tomando todas las monedas del nivel 1-4 de Super Mario Bros. 3? A mi me ha aparecido varias veces y no me atrevo a entrar en él porque me da miedo que me vayan a eliminar o algo parecido.

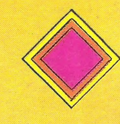


VERONICA NIZZARDO.

Toma el hongo. Lo peor que puede pasar es que tengas que empezar de nuevo, pero así aprenderás para el futuro. Siempre trata todo lo posible, tal vez de 100 veces que te avientes al vacío en distintos juegos, sólo una vez descubras algo, pero si es así, bien valió la pena.
El hongo te da un P-Wing que te permite volar sin encarrerarte (Ver Club Nintendo # 1 pág. 6).



Castlevania IV: Déjate caer sin miedo y encontrarás un cuarto con tesoros.

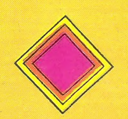




Me gustaría que el Street Fighter II estuviera en el sistema NES. Ojalá puedan decirle a Capcom, fabricante del videojuego, que hiciera una versión para el NES ya que es un juego muy popular ¿o acaso no puede salir por ser el que tiene más memoria?

SERGIO BALIDARI.

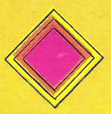
Efectivamente. El procesador del NES, llamado también Nintendo de 8 bits, es más limitado que el del Súper Nintendo. En el caso de hacer una versión para NES los movimientos serían muy limitados, la animación mucho más sencilla y los gráficos sin tanto color, lo cual lo haría parecer un mal juego. Pero aprovechando las cualidades del sistema NES tienes muchas otras alternativas y pronto habrá muchas más, tanto de Capcom como de todos los demás licenciatarios.



¿Es cierto que ya salió el Súper Mario Bros. 4 para el NES? Lo pregunto porque me ofrecieron este cartucho, lo vi y tiene gráficos muy similares a Súper Mario Bros., la primera versión, pero con escenas diferentes y supongo que después de los increíbles gráficos de Super Mario Bros. 3 no repetirían los del 1. Otra cosa es que lo jugaban en el Nintendo americano (NES).

CRISTINA LASSERNE.

Seguramente se trata de Súper Mario Bros. en su primera versión japonesa, que fue un poco diferente a la americana. Si lo estaban jugando en el NES se trataba o de una copia pirata, es decir ilegal, o del cartucho japonés que es más chico y que requiere un adaptador, lo cual no te recomendamos.



Quisiera saber cómo es que AXY y SPOT se saben tantos secretos.

RICARDO MAZZETTI.

AXY y SPOT, a quienes les encanta la computación, están apoyados por escritores, investigadores y diseñadores en la revista, así es que a ellos les queda mucho tiempo para jugar y descubrir trucos que publica Club Nintendo en forma exclusiva, pero lo más importante es que nunca han dicho: "Me rindo, no puedo".



Yo soy un joven de 19 años y tengo 2 años jugando con el NES. Admiro su revista ya que balancea muy bien la información de los sitemas de juego de Nintendo (NES, SNES y Game Boy) y también equilibra la balanza, tanto en juegos nuevos como en clásicos.

RAFAEL FAZZIO.

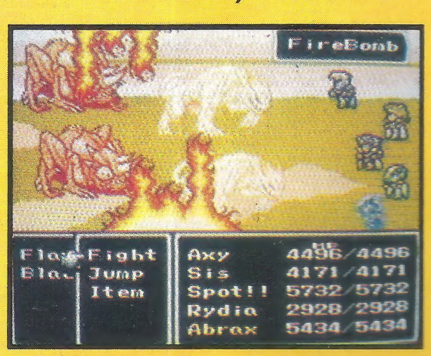
Gracias por tus comentarios. Sabemos que muchos lectores buscan lo nuevo en cartuchos y otros resolver sus dudas sobre juegos clásicos que han terminado; es por eso que además de contar con información de cartuchos nuevos para NES, SNES y Game Boy (ANALIZANDO, SUPERNESESARIA, UN VISTAZO, BOLA y BOLITA DE CRISTAL); también publicamos cursos nintensivos de juegos clásicos pero que muchos no han podido terminar como Zelda I o Súper Mario Bros. Para nosotros es muy importante dar información sobre los 3 sistemas de Nintendo, y lo seguiremos haciendo.



Tengo una pregunta que nadie me ha podido contestar: ¿Cuándo se le considera a alguien un buen jugador? Yo quisiera saber si soy o no un buen jugador de Nintendo.

ALBERTO FUGUET.

Muchos creen que un buen jugador es aquél que termina un juego la primera vez que lo toca o a unas cuantas horas de haber comenzado a jugarlo, pero un buen jugador es aquel que además de terminarlos conoce todos los implementos que le dan en el juego, hace mapas cuando sabe que está en laberintos, no se desespera ni enoja y sabe escuchar las opiniones de sus demás compañeros; ayuda a alguien con un cartucho que ya haya terminado y sobre todo investiga a fondo para buscar una solución por su propia cuenta. En sí podemos decir que un buen jugador no sólo acaba un juego, sino que lo conoce a fondo y lo disfruta.



Final Fantasy II lo puedes acabar, pero sólo investigando podrás obtener implementos como "Firebomb".

CURSO Nintensivo

Seguramente con este Curso Nintensivo será más fácil terminar el juego de Super Mario Bros. 2

HABILIDADES DE CADA PERSONAJE

MARIO	ES MUY AGIL
LUIGI	SALTA MUY ALTO
TOAD	DESENTIERRA LAS COSAS CON GRAN RAPIDEZ
PRINCESA	SI DEJAS EL BOTON DE SALTO PRESIONADO, PERMANECE VOLANDO POR UN MOMENTO.

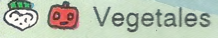
Si dejas presionado el control hacia abajo, por un momento el personaje brillará y podrás dar un súper salto presionando **A**.

Presionando **B** sobre los vegetales o enemigos los agarras. Si lo dejas presionado el personaje corre.

Para lanzar un objeto lejos presiona **B** y ← ó →.

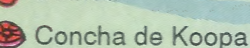
Símbolos del mapa

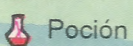
 Vegetales

 Vegetales prematuros

 Bomba

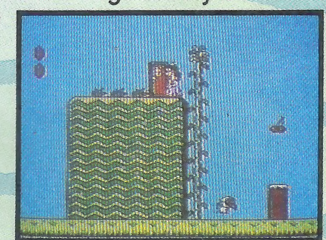
 Concha de Koopa

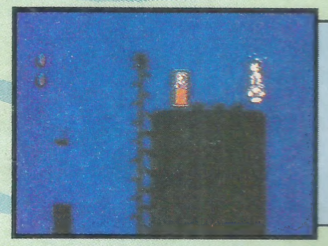
 Poción

 Cohete



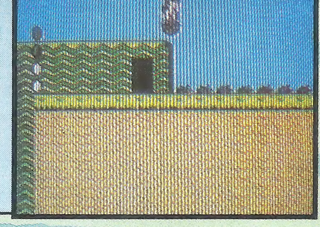
Al lanzar la poción aparecerá una puerta y al entrar estarás en una especie de mundo invertido; desentierra los vegetales y obtendrás monedas que son una oportunidad para hacer vidas al final de la escena. También puede salir un hongo que incrementará tu energía.

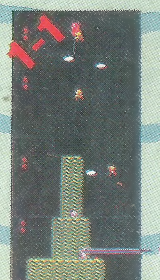




Al usar la poción no tomes los vegetales, así podrás tomar monedas 2 veces usando la poción que está más adelante.

Si un instante antes de que salgas de la escena invertida tomas una moneda, ésta aparecerá en la escena normal; súbete en ella y tómala de nuevo. Esto es muy difícil pero inténtalo.
AXY





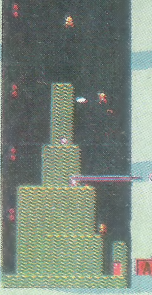
Para eliminar a Birdo espera a que te lance un huevo para subirte en él y presionar B para tomarlo. Luego acércatele a Birdo y arrójaselo rápido porque si no él lanzará otro. Repite esto tres veces y después toma la bola de cristal que dejó Birdo y métete por la puerta máscara.

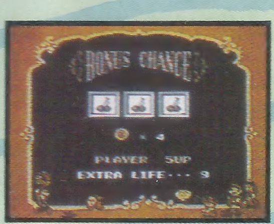




Puedes subirte en la cabeza de los enemigos.

Aquí suelta la poción y al pasar a la escena invertida preocúpate por sacar el mayor número de vegetales (monedas). Después entra y sal por la puerta que está a la izquierda, toma nuevamente la poción, suéltala y al entrar a la escena invertida toma nuevamente los vegetales, repite la jugada y toma por último el hongo.

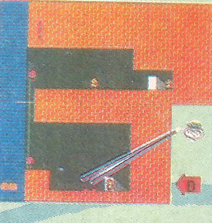






En la escena de Bonus, si logras atinarle a las tres figuras del mismo tipo, obtendrás 1 vida. También la obtendrás si en la primera sacas cereza. Si en los dos primeros lugares sacas cerezas obtienes 2 vidas. Si en los tres lugares sacas cerezas ganas 5 vidas.





Toma la bomba, colócate en la orilla y antes de que explote lánzala para eliminar el muro de roca.



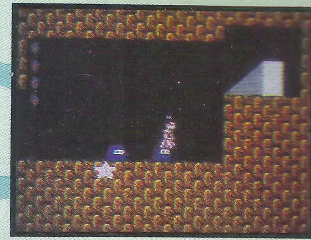
SUPER MARIO BROS. 2™



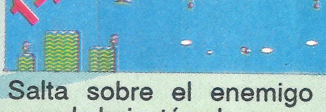
Métete a este jarrón y encontrarás una vida.

Lanza aquí la poción, pero sólo toma el hongo y deja los vegetales.

La poción utilízala sobre el primer vegetal, así podrás obtener más monedas. Al llegar a la escena invertida, entra y salte por la puerta y repite la jugada.

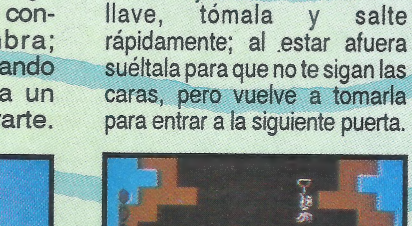


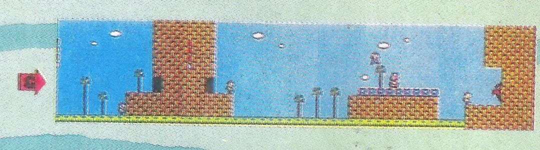
Cada vez que tomes 5 cerezas aparecerá una estrella de poder.



Salta sobre el enemigo cuando baje, tómalo y controlarás la alfombra; avanza por arriba y cuando salga un enemigo da un pequeño salto sin pararte.

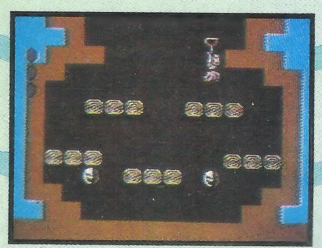
En este jarrón encontrarás la llave, tómala y salte rápidamente; al estar afuera suéltala para que no te sigan las caras, pero vuelve a tomarla para entrar a la siguiente puerta.





Lanza aquí dos bombas para hacer camino y que cuando utilices la poción puedas tomar el hongo.



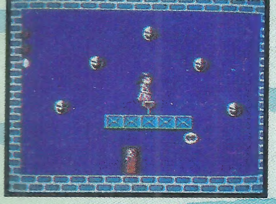




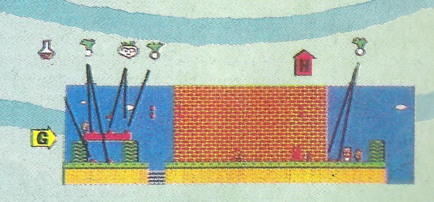
Esta poción utilízala hasta el primer vegetal que te marcamos. Al entrar a la escena invertida inmediatamente presiona B para sacar la primer moneda y seguirte con las demás.

Toma un hongo y déjalo arriba para poder llegar a la base.

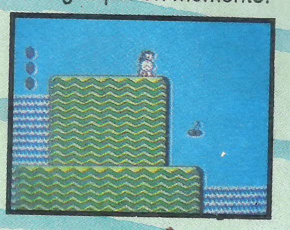
El quinto vegetal grande será un reloj que congelará a los enemigos por un momento.

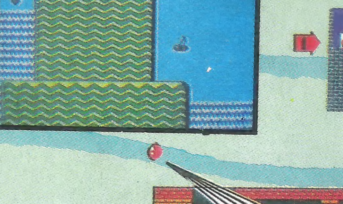


Antes de bajar toma la llave y después baja rápido porque una cara te seguirá.

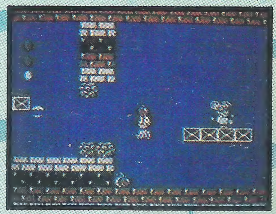


Si quieres tomar el poder baja en zig-zag.

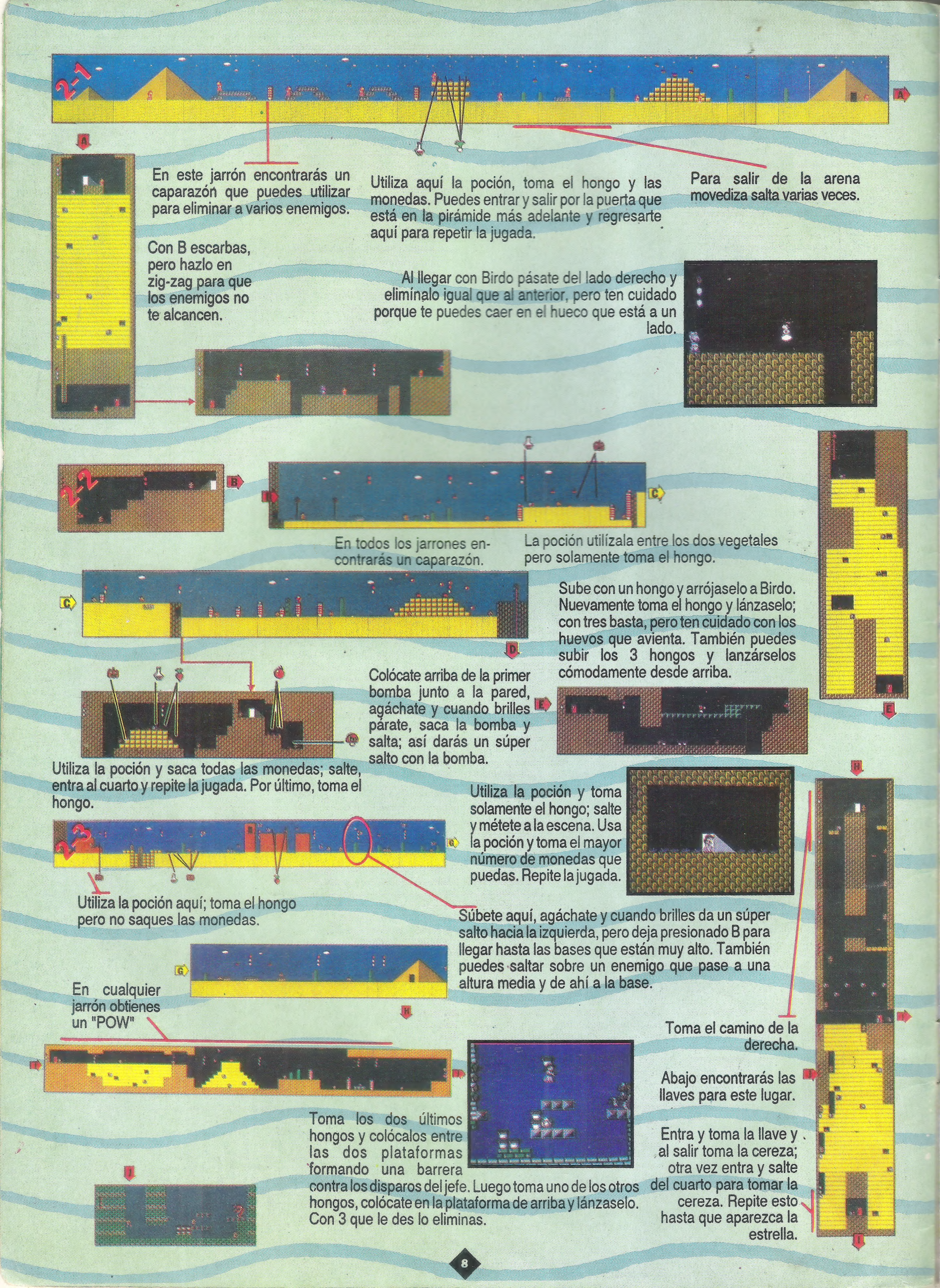


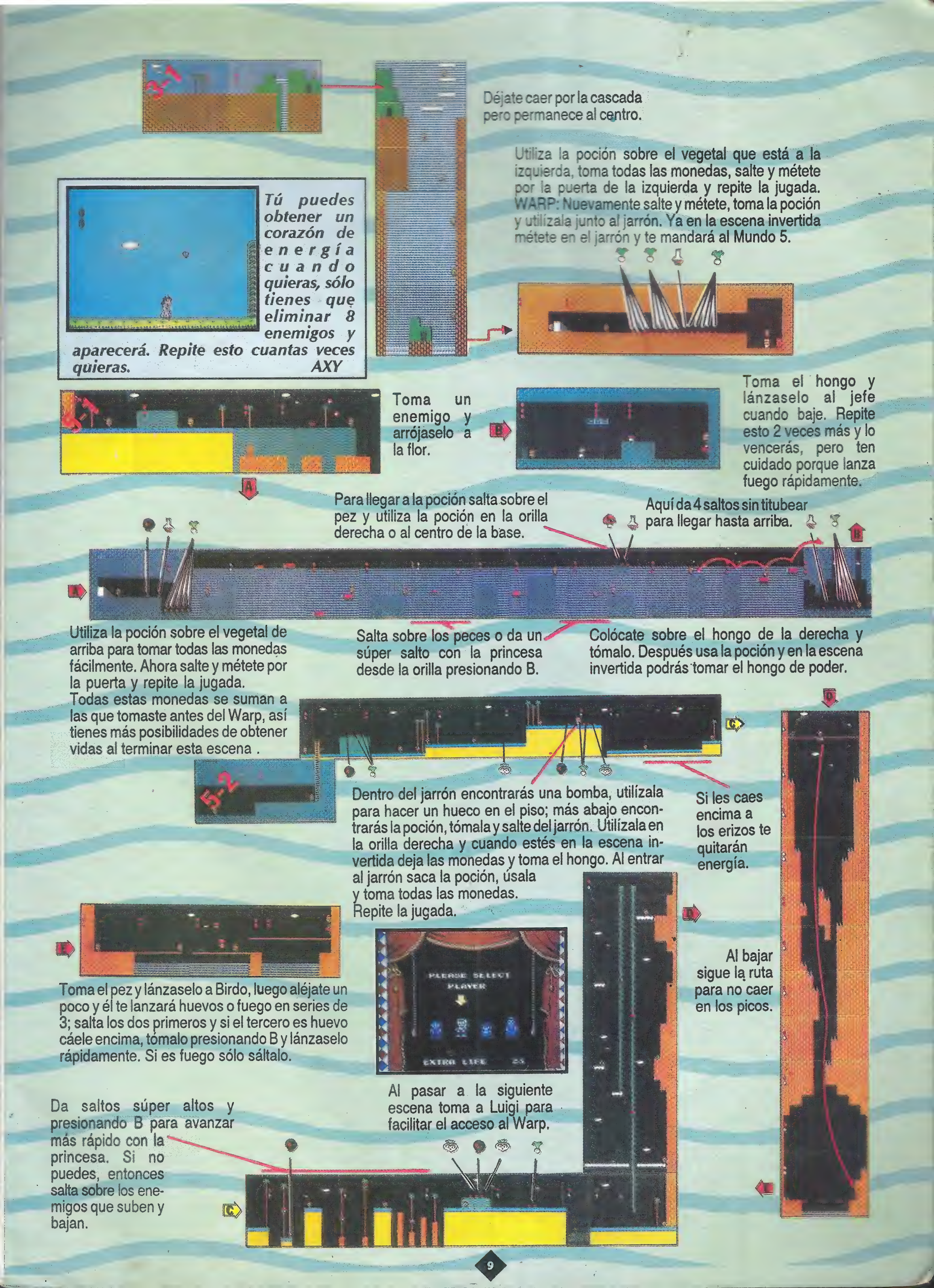


Saca las bombas y suéltalas junto al muro.



Colócate debajo del jefe; agarra una de las bombas que te lanza en el aire dando un pequeño salto y arrójala al lado contrario del jefe sobre la plataforma. Repite esto, con 3 explosiones basta.


2-1
En este jarrón encontrarás un caparazón que puedes utilizar para eliminar a varios enemigos.
Utiliza aquí la poción, toma el hongo y las monedas. Puedes entrar y salir por la puerta que está en la pirámide más adelante y regresarte aquí para repetir la jugada.
Para salir de la arena movediza salta varias veces.
Con B escarbas, pero hazlo en zig-zag para que los enemigos no te alcancen.
Al llegar con Birdo pásate del lado derecho y elimínalo igual que al anterior, pero ten cuidado porque te puedes caer en el hueco que está a un lado.
2-2
En todos los jarrones encontrarás un caparazón.
La poción utilízala entre los dos vegetales pero solamente toma el hongo.
Sube con un hongo y arrójaselo a Birdo. Nuevamente toma el hongo y lánzaselo; con tres basta, pero ten cuidado con los huevos que avienta. También puedes subir los 3 hongos y lanzárselos cómodamente desde arriba.
Colócate arriba de la primer bomba junto a la pared, agáchate y cuando brilles párate, saca la bomba y salta; así darás un súper salto con la bomba.
Utiliza la poción y saca todas las monedas; salte, entra al cuarto y repite la jugada. Por último, toma el hongo.
Utiliza la poción y toma solamente el hongo; salte y métete a la escena. Usa la poción y toma el mayor número de monedas que puedas. Repite la jugada.
2-3
Utiliza la poción aquí; toma el hongo pero no saques las monedas.
Súbete aquí, agáchate y cuando brilles da un súper salto hacia la izquierda, pero deja presionado B para llegar hasta las bases que están muy alto. También puedes saltar sobre un enemigo que pase a una altura media y de ahí a la base.
En cualquier jarrón obtienes un "POW"
Toma el camino de la derecha.
Abajo encontrarás las llaves para este lugar.
Toma los dos últimos hongos y colócalos entre las dos plataformas formando una barrera contra los disparos del jefe. Luego toma uno de los otros hongos, colócate en la plataforma de arriba y lánzaselo. Con 3 que le des lo eliminas.
Entra y toma la llave y al salir toma la cereza; otra vez entra y salte del cuarto para tomar la cereza. Repite esto hasta que aparezca la estrella.



Déjate caer por la cascada pero permanece al centro.

Utiliza la poción sobre el vegetal que está a la izquierda, toma todas las monedas, salte y métete por la puerta de la izquierda y repite la jugada. WARP: Nuevamente salte y métete, toma la poción y utilízala junto al jarrón. Ya en la escena invertida métete en el jarrón y te mandará al Mundo 5.

Tú puedes obtener un corazón de energía cuando quieras, sólo tienes que eliminar 8 enemigos y aparecerá. Repite esto cuantas veces quieras. ***AXY***

Toma un enemigo y arrójaselo a la flor.

Toma el hongo y lánzaselo al jefe cuando baje. Repite esto 2 veces más y lo vencerás, pero ten cuidado porque lanza fuego rápidamente.

Para llegar a la poción salta sobre el pez y utiliza la poción en la orilla derecha o al centro de la base.

Aquí da 4 saltos sin titubear para llegar hasta arriba.

Utiliza la poción sobre el vegetal de arriba para tomar todas las monedas fácilmente. Ahora salte y métete por la puerta y repite la jugada. Todas estas monedas se suman a las que tomaste antes del Warp, así tienes más posibilidades de obtener vidas al terminar esta escena .

Salta sobre los peces o da un súper salto con la princesa desde la orilla presionando B.

Colócate sobre el hongo de la derecha y tómalo. Después usa la poción y en la escena invertida podrás tomar el hongo de poder.

Dentro del jarrón encontrarás una bomba, utilízala para hacer un hueco en el piso; más abajo encontrarás la poción, tómala y salte del jarrón. Utilízala en la orilla derecha y cuando estés en la escena invertida deja las monedas y toma el hongo. Al entrar al jarrón saca la poción, úsala y toma todas las monedas. Repite la jugada.

Si les caes encima a los erizos te quitarán energía.

Toma el pez y lánzaselo a Birdo, luego aléjate un poco y él te lanzará huevos o fuego en series de 3; salta los dos primeros y si el tercero es huevo cáele encima, tómalo presionando B y lánzaselo rápidamente. Si es fuego sólo sáltalo.

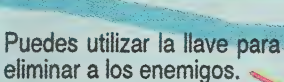
Al bajar sigue la ruta para no caer en los picos.

Al pasar a la siguiente escena toma a Luigi para facilitar el acceso al Warp.

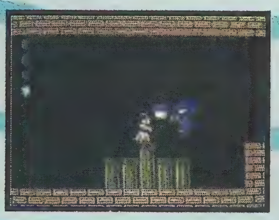
Da saltos súper altos y presionando B para avanzar más rápido con la princesa. Si no puedes, entonces salta sobre los enemigos que suben y bajan.


WARP: Utiliza la poción y al estar en la escena invertida métete al jarrón y llegarás al nivel 7.
5-3
Colócate aquí y da un súper salto para llegar a la base.
Utiliza esta poción aquí. En la escena invertida toma hongo y monedas pero al salir utiliza la otra poción, toma las monedas y regrésate.
F
Utiliza la poción aquí, toma el hongo pero no saques las monedas.
Sube sobre los buitres para avanzar hacia la izquierda, pero salta las columnas o te caerás.
A
7-1
B
Con los hongos elimina a los enemigos, pero cuidado porque al tomar uno el enemigo que está encerrado se saldrá.
Después apila los hongos para que llegues hasta arriba.
Utiliza la poción sobre el vegetal chico de la derecha, toma todas las monedas, sal y entra al cuarto. Repite la jugada.
Toma el hongo y lánzaselo a Birdo, sáltalo y súbete al hongo. Birdo te disparará fuego en serie de 3; después de saltar su tercer disparo toma el hongo y lánzaselo rápidamente. Repite la jugada.
Si tienes a la princesa da un súper salto desde aquí presionando B para pasar las escaleras, baja en zig-zag.
7-2
MAPA 1
E
A
MAPA 3
MAPA 2
E
Permanece en movimiento y trata de subir sin perder la calma.
Camino largo.
Apodérate de cualquier hongo cuando el enemigo esté justamente abajo de ti para que éste se siga hacia arriba. Toma las cerezas para facilitarte las cosas.
Después de tomar el hongo que aumenta tu energía tienes dos opciones: si te vas por arriba el camino es corto, si te regresas y tomas el camino de la cuerda será más largo, pero puedes obtener otro hongo para aumentar la capacidad de tu energía.
C
MAPA 4
Baja pegado a la izquierda.
C
Colócate aquí con cuidado, agáchate y cuando no haya enemigos arriba de ti da un súper salto.
MAP5
Antes de subir por la escalera toma un enemigo y elimina la flor.
Utiliza la poción del lado izquierdo de la puerta.
D
D

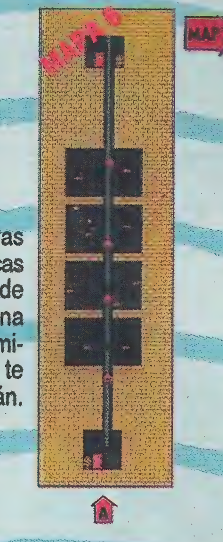




Toma los dos hongos y colócalos cerca de la bola de cristal. Cuando tomes la bola de cristal la puerta máscara te atacará; lánzale los hongos y con tres será suficiente para que puedas meterte en ella, pero si tardas en entrar la puerta máscara te atacará de nuevo.



Mientras permanezcas al centro de la cadena los enemigos no te tocarán.



Después que pase el enemigo de arriba salta, agáchate y cuando la barra te haya llevado a la otra orilla da un súper salto hacia la derecha.

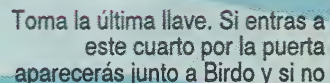
Sé cuidadoso al ir subiendo.

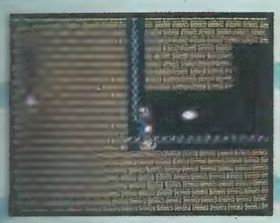
Puedes utilizar la llave para eliminar a los enemigos.



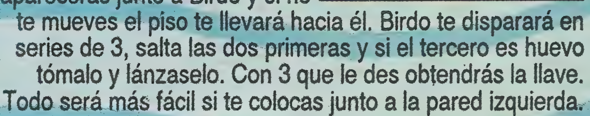
Al utilizar la poción podrás obtener un hongo para tener un contenedor más de energía.







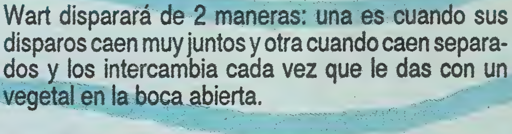
Birdo te dispara en series de 3, salta los 2 primeros y si el tercero es huevo, tómalo y lánzaselo, pero con cuidado porque el piso se mueve. También puedes colocarte debajo del riel y acercarte lo más que puedas, luego te agachas y cuando él se pase del otro lado súbete a la cadena o sáltalo audazmente.



Toma la última llave. Si entras a este cuarto por la puerta aparecerás junto a Birdo y si no te mueves el piso te llevará hacia él. Birdo te disparará en series de 3, salta las dos primeras y si el tercero es huevo tómalo y lánzaselo. Con 3 que le des obtendrás la llave. Todo será más fácil si te colocas junto a la pared izquierda.



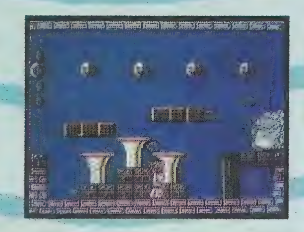
LA ESCENA FINAL



Wart disparará de 2 maneras: una es cuando sus disparos caen muy juntos y otra cuando caen separados y los intercambia cada vez que le das con un vegetal en la boca abierta.

La estrategia a seguir es la siguiente:

- Cuando sus disparos caen muy juntos colócate pegado a la columna como indica la primer foto y cuando no te dispare toma un vegetal antes de que se caiga. Después da un salto y lánza el vegetal a la boca cuando la tenga abierta o también te puedes pasar atrás de él y con calma esperas a que abra la boca y se lo arrojas e inmediatamente lo saltas y te [illegible]







- Cuando sus disparos caen separados colócate como indica la segunda foto, muévete de tal manera que los disparos caigan sin tocarte y cuando no te dispare toma un vegetal antes de que caiga. Luego sube por las plataformas y pásate detrás de Wart para que cuando abra la boca le arrojes el vegetal. Inmediatamente sáltalo.

Al fin terminaste con Wart, pero todo fue un sueño.



analizando a: YOSHI

Nintendo no ha dejado -ni lo hará- de sacar cartuchos para el NES, y la prueba de ello la tenemos en este juego de habilidad y destreza en el que la estrella principal es Yoshi; el dinosaurio amigo de Mario y Luigi y cuya adaptación del personaje de 16 a 8 bits se basó en juegos como Tetris y Dr. Mario.



En 2 players podrás castigar a tu contrincante.

El juego se desarrolla de la siguiente manera: de la parte superior de la pantalla irán cayendo conocidos enemigos como Goombas, Venus Piranha, Boos y Octos, además de mitades de cascarones de huevo; con estos últimos deberás encerrar enemigos, es decir, poner una arriba y otra abajo, y entre más enemigos encierres al mismo tiempo más grande será el Yoshi que aparezca para darte puntos.
También podrás desaparecer enemigos si encimas a dos similares. Recuerda que además podrás unir las mitades del huevo, pero tu Yoshi será muy pequeño. Para lograrlo deberás mover con mucho sentido, y en ocasiones con mucha rapidez, las plataformas que se encuentran en la base de la pantalla.



Desaparece enemigos antes de que se apilen y tapen la parte superior.



Con un display de Yoshi y Mario verás tus puntos y tiempo.

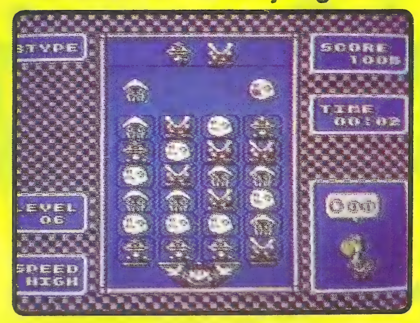
Yoshi se dividide en: A type y B type. En el primero iniciarás con la pantalla vacía y la meta es lograr el mayor número de Yoshis y puntos desapareciendo los pequeños monstruos. En el segundo tipo de juego empezarás con varias líneas de enemigos y tu objetivo será limpiar la pantalla de ellos, juntándolos de 2 en 2 y desapareciéndolos con los huevos de Yoshi; con esto obtendrás muchos puntos.

También tendrás la opción de elegir el grado de dificultad y el jugar sin música o con 3



Aquí eligirás la opción que prefieras.

diferentes fondos musicales. El poder competir contra otro jugador le da mayor emoción al juego, pues así se verá quién acaba primero o a quién se le llena la pantalla, aparte de que el que logre jugadas "haciendo" Yoshis castigará al otro jugador enviándole monstruos extras y dificultándole más su juego.



Al desaparecer todos los personajes en modo B, terminarás el nivel.

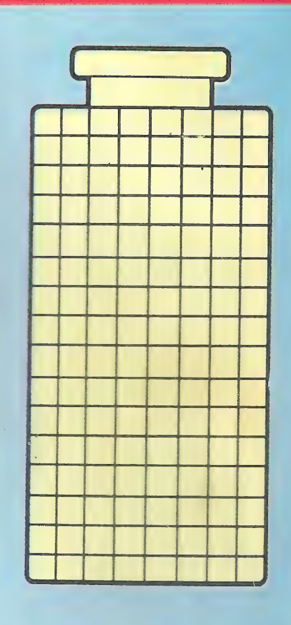
Pon la parte de abajo de un huevo en una plataforma vacía, así podrás poner ahí todas las criaturas que te estorben en tus otras 3 plataformas, para luego poner la parte de arriba del huevo y desaparecerlos de un jalón.



Los retos de Mario



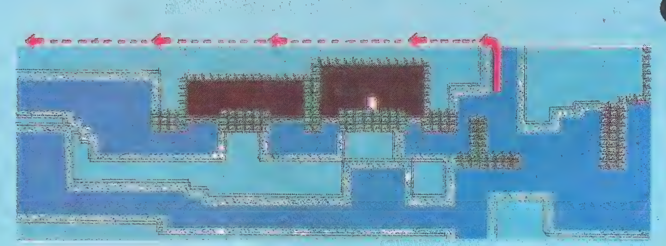
013 Final Fight
¿Dónde está y cómo llegó ahí el personaje (Cody o Haggar)?



014 Dr. Mario
¿Cuál es el mayor número de líneas que puedes desaparecer en una jugada, al mismo tiempo?
(Envíanos una foto o fotocopia de este dibujo diciendo cuántas líneas desaparecen).

Número de líneas que desaparecen:___

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

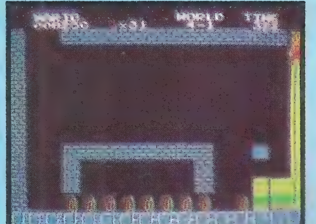


009 Tiny Toon
¿Dónde está el personaje y cómo llegó ahí?
Se encuentra arriba y para llegar ahí necesitas subirte por el segundo hueco para que la corriente de agua te baje hasta perderte de la pantalla; luego avanza hacia la izquierda.
Si ya sabías la respuesta, ¡felicitaciones!. Esto demuestra que has logrado un buen dominio del juego, ya que no sólo pudiste llegar a esta etapa sino que además descubriste un excelente truco.
Recuerda que lo más importante al enfrentarte a un nuevo juego es leer con atención el manual, luego poco a poco irás conociendo a los personajes, jefes, etapas y dificultades. El paso siguiente es planificar una buena estrategia de acción para cada etapa, así te aseguras de tener más posibilidades de éxito. No olvides que un buen jugador no sólo termina un juego, además logra descubrir los trucos y secretos que se esconden en él.

010 Súper Mario Bros. 1 ¿Cómo logras que Mario suba aquí?
Llega como Super Mario o Fiery Mario y colòcate en la orilla dejando presionado B; ahora corre hacia la derecha y da un gran salto agachado para poder llegar a la orilla superior derecha y al tocar el techo deja de presionar ! para que Mario se atore en el tubo. Estando aquí podras llegar arriba, pero práctica porque no es fácil lograrlo.







Al igual que en preguntas anteriores, es probable que ya conozcas esta etapa, pero quizá descubrir que mario podía subir por el tubo sea una sorpresa para ti. Como éste, hay muchos trucos a lo largo del juego. Recorre todas las pantallas con paciencia y descubrirás grandes sorpresas. Te aseguramos que esta es la mejor forma de disfrutar un cartucho.

C U R S O

Nintensivo

Fuerza, poder, habilidad y una depurada técnica son los factores que deberás aplicar para salir triunfador en este cartucho de estrujante acción.

FINAL	Y	Golpe	FIGHT
	B	Salto	
Mueve el control hacia el enemigo para agarrarlo			
Párate sobre el implemento y presiona Y para tomarlo			

HAGGAR



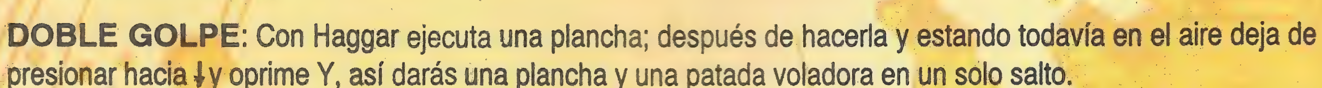
Técnicas de lucha

CABEZAZO: Agarra un enemigo y presiona Y
PATADA VOLADORA: Presiona B y después Y
PLANCHA: Presiona B, ↓ y después Y
SUPLEX: Agarra un enemigo, presiona el control Pad en cualquier dirección y oprime Y.
PILE DRIVER: Agarra un enemigo y presiona B, en cuanto estés en el aire presiona Y.(Si al mismo tiempo presionas B y mueves el control hacia ← ó →, ejecutarás el martinete hacia el lado que moviste).
SUPER GIROS: Presiona Y y B al mismo tiempo.

CODY

Técnicas de lucha

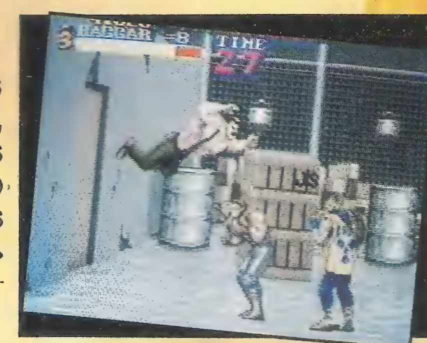
LANZAMIENTO SOBRE EL HOMBRO: Agarra un enemigo, presiona ← ó →, e Y (si presionas ↓ ó ↑ también funciona).
PATADA BRINCANDO: Presiona B y luego Y.
PATADA VOLADORA: Presiona B y al mismo tiempo ← ó →, y al estar en el aire presiona Y.
CAER CON RODILLAZO: Presiona B y al mismo tiempo ← ó →, y al estar en el aire presiona Y y ↓.
SUPER PATADAS: Presiona B y Y al mismo tiempo.



DOBLE GOLPE: Con Haggar ejecuta una plancha; después de hacerla y estando todavía en el aire deja de presionar hacia ↓ y oprime Y, así darás una plancha y una patada voladora en un solo salto.
Con Cody baja con rodillazo, luego deja de presionar, hacia abajo y aprieta Y, así darás rodillazo y patada voladora en un solo salto.
JALAR AL ENEMIGO: Si estás golpeando a uno o varios enemigos y otros se te acercan por atrás, sin dejar de golpear mantén presionado ↑ ó ↓, así lanzarás a un enemigo contra los que te atacan por atrás.

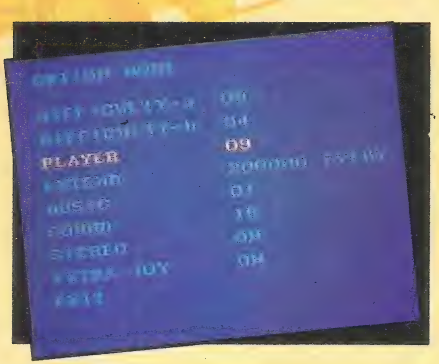


Final Fight



Sólo dos enemigos

En los lugares donde hay tambores, cajas o llantas, deja cuando menos uno de estos sin romper, así sólo aparecerán 2 enemigos; si lo rompes aparecerá un tercero. ➡



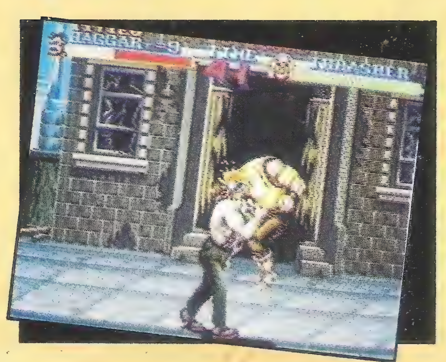
Nueve vidas

⬅ Al aparecer el nombre del juego deja presionado L y presiona Start para obtener un menú de opciones.

ESCENA 1

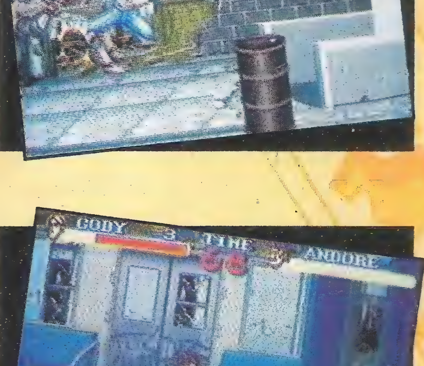
Súbete a los tambores o llantas y cáeles con patada voladora a los enemigos. ➡





JEFE THRASHER

⬅ Con Cody agárralo, dale 2 rodillazos y lánzalo hacia los enemigos.
Con Haggar agárralo y dale 3 cabezazos; después de que silbe no te quedes en un mismo lugar porque se lanzará hacia ti.

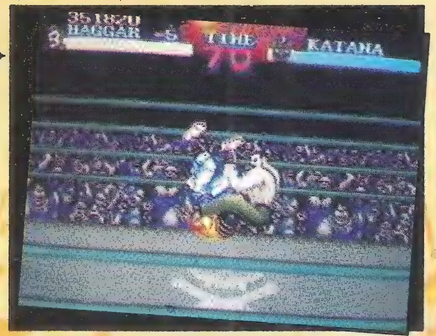


ESCENA 2

Para levantarte rápidamente, sobre todo cuando Andore se lance hacia ti, presiona rápido los botones Y y B. ➡

JEFE KATANA





Con Cody: Agárralo, pero no te le acerques de frente; dale 2 rodillazos y deja presionado el control hacia abajo, para que al soltarse no te toque y repite la jugada.

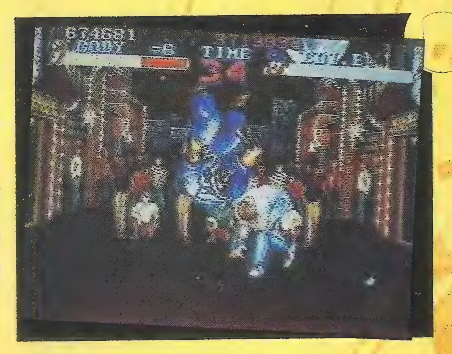
Con Haggar: Agárralo y dale 2 ó 3 cabezazos y rápidamente ejecuta un pile driver; luego colócate debajo de él. Repite la jugada.



ESCENA 3

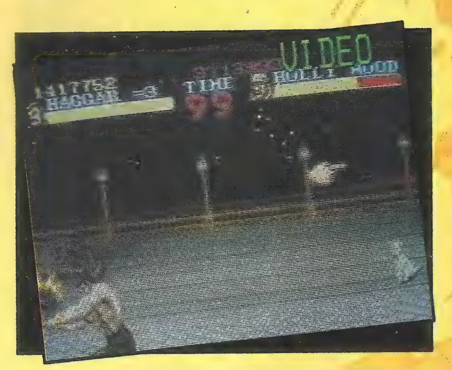
⬅ Al llegar a este lugar colócate abajo y al caer los enemigos agarra al de la derecha y lánzalo a la izquierda; rápidamente toma la espada y no dejes de golpear velozmente.

JEFE EDI-E



Al llegar golpea rápidamente presionando el control hacia ↑ó↓ para jalarlo; repite la jugada pero fíjate en su energía, porque cuando se vea la barra amarilla él se alejará y disparará. Por eso no dejes que se alinee contigo a menos de que esté lo suficientemente cerca para agarrarlo y lanzarlo (si te falta energía toma el chicle que deja Edi-E en el piso). ➡

ESCENA 4



Cuando llegues al lugar donde aparecen varios "Holly Wood" y "El Gado", colócate como indica la foto y jálalos hacia la izquierda. Manténlos fuera de la pantalla. ➡



JEFE ABIGAIL

⬅ Al llegar con él agárralo, dale 2 cabezazos o rodillazos y lánzalo lejos de ti; entonces quédate en tu lugar y golpea rápidamente dejando el control presionado hacia ↑ ó ↓.



Si corre hacia ti, lo golpeas y lo jalas, pero si el jefe se pone rojo espéralo y lo recibes con una patada voladora. Repite la jugada y recuerda mantenerte alejado del jefe. ➡



ESCENA FINAL

⬅ Tú puedes cubrirte la espalda pegándote a la pared, tambores, llantas o columnas y golpeando hacia el lado contrario.



Al llegar con el Jefe, agárralo y dale 3 cabezazos o rodillazos; manténte desalineado con respecto a él y repite la jugada. Si fuera necesario lánzalo contra los enemigos. ➡



PAGINA PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



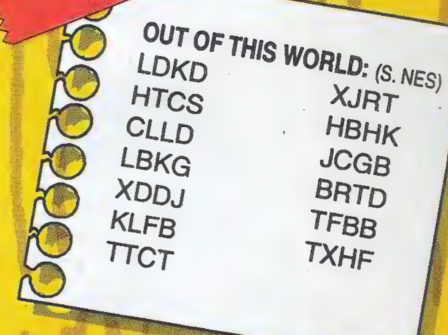


PRINCE OF PERSIA: (S. NES)
Etapa 2: 9RQ5W2X
Etapa 3: TPRB+NG
Etapa 4: 9X+5LDX
Etapa 5: T5KL3VR
Etapa 6: C56L+Z2
Etapa 7: T68JD52
Etapa 8: CXX5352
Etapa 9: YRWVTWN
Etapa 10: 8RDZBK2
Etapa 11: Y5B6LBL
Etapa 12: 82QVW9J
Etapa 13: GBX4+XV
Etapa 14: 4Q2!R7!
Etapa 15: QHK!BT7
Etapa 16: ZH68DYL
Etapa 17: GJJYFP!
Etapa 18: 41Q7!W!
Etapa 19: QK7N!7Y
Etapa 20: 8X1J!N5

Scott

PILOT WINGS: (S. NES)
Etapa 2: 985206
Etapa 3: 394391
Etapa 4: 520771
Etapa 5: 108048
Etapa 6: 400718
Etapa 7: 773224
Etapa 8: 165411
Helicóptero
Experto: 882943

Scott



OUT OF THIS WORLD: (S. NES)
LDKD
HTCS
CLLD
LBKG
XDDJ
KLFB
TTCT
XJRT
HBHK
JCGB
BRTD
TFBB
TXHF

Scott

LEMMINGS (NES)
NIVEL TRICKY:
Escena 5: ZQSDHQ
Escena 7: ZRLYDR
Escena 20: PSDHTW
Escena 23: BSWHXZ
Escena 25: JQTVYR

NIVEL MAYHEM:
Escena 2: HDFTGS
Escena 7: HPBFXX
Escena 12: GLSHSL

NIVEL TAXING:
Escena 3: WMQQDF
Escena 14: XYHGXK
Escena 17: DDBNDL
Escena 24: MRGHFW

Rick

THE ADDAMS FAMILY: (S. NES)
&111&
69Z68
6?J8N
6LYZT
BLK91
VLY14

Scott

(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)



analizando a: FERRARI GRAND PRIX

A todos aquellos fanáticos de la Fórmula-1 les interesará saber que Acclaim ha puesto a la venta el juego Ferrari G.P. Challenge, donde tendrás que conducir uno de los coches más veloces y avanzados del mundo.



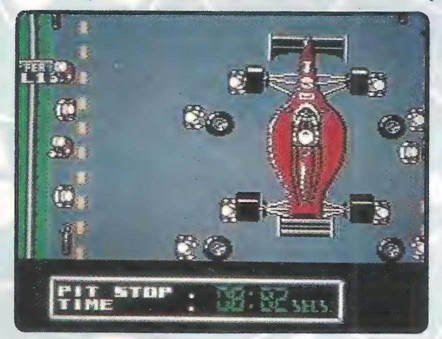
Cuidado con el aceite en la pista, causará que pierdas el control.

Una vez decidido a llevar a la victoria esta súper máquina, tu objetivo será participar en los 16 circuitos internacionales -incluyendo México-, primero en pruebas de calificación y luego en la arrancada oficial. Obviamente que tu puntuación dependerá del lugar que ocupes al final de cada evento y la suma total de los puntos ganados definirá tu posición en el ranking mundial.

Algo súper interesante es que los obstáculos de cada pista son diferentes, por lo que tu plan de ataque al rebasar o tomar curvas deberá confrontarse con tu velocidad y posición dentro de la carrera.

Es importante observar las indicaciones de la radio y el retrovisor.

Cuando te encuentres compitiendo no será nada raro que otros rivales traten de impedir que los rebases (sobre todo los que van en los tres primeros lugares), así que ponte atento porque cada vez que choques tu auto se irá dañando y te verás obligado a hacer una parada en los pits, cosa que no sucede con los autos controlados por tu Nintendo.



Para tomar las curvas es mejor desacelerar que frenar.

Al iniciar cada competencia deberás elegir entre usar un auto automático y uno de velocidades; te recomendamos el de 3 velocidades, ya que es más rápido (335 km/h) y tiene un arranque más potente.



No podía faltar el festejo con Champagne por parte del vencedor.

Ferrari G.P. Challenge tiene la opción de password, lo que te permitirá guardar los puntos obtenidos y la posición en el ranking mundial.



¿Podrás vencer en los 16 circuitos internacionales?

En este cartucho te ayudará mucho el contar con un control turbo, pues para cambiar llantas en zona de pits deberás apretar repetidamente los botones A y B de tu control pad.

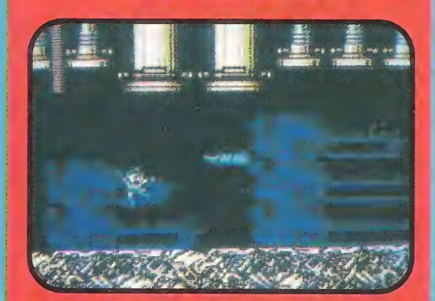


Los GRANDES de Nintendo

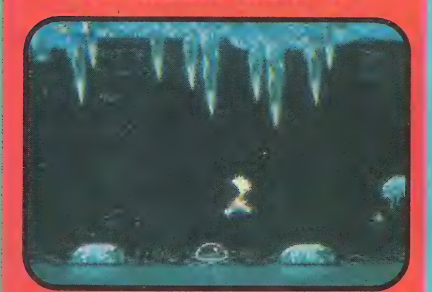
FAVORITOS



1.-T.M.N.T. III



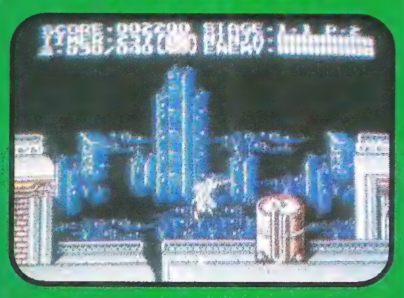
2.- MEGA MAN 4



3.- BART VS. THE WORLD

4.-TINY TOON ADVENTURES
5.-NINJA GAIDEN III
6.-SUPER MARIO BROS. 3
7.-TALE SPIN
8.-BATTLETOADS
9.-LOLO 3
10.-PAPER BOY 2

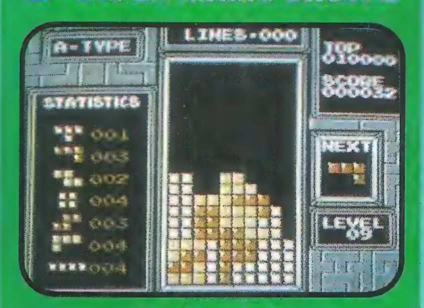
CLASICOS



1.- NINJA GAIDEN II



2.- SUPER MARIO BROS. 2



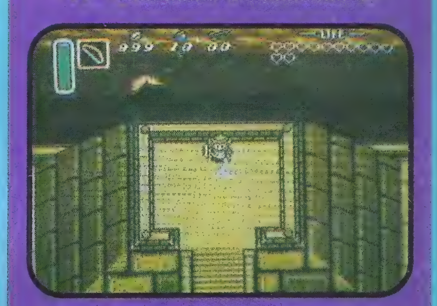
3.- TETRIS

4.-RESCUE RANGERS
5.-DR. MARIO
6.-CASTLEVANIA III
7.-SUPER C
8.-GOAL!
9.-SUPER C
10.-RAD RACER

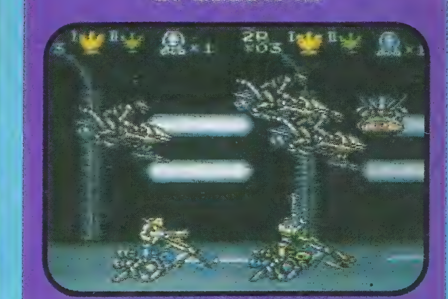
SUPER NES



1.- STREET FIGHTER II



2.-ZELDA III



3.- CONTRA III

4.-SUPER ADVENTURE ISLAND
5.-WWF WRESTLEMANIA
6.-F-ZERO
7.-CASTLEVANIA IV
8.-FINAL FIGHT
9.-SUPER SOCCER
10.-SUPER SMASH TV



CLASIFICADOS

EN ESTA PAGINA...



HAY UN ESPACIO PARA USTED

COMUNICACION RAPIDA Y EFECTIVA CON MILES DE LECTORES CADA MES

COMUNIQUESE A NUESTRO DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

OFERTAS



ACCESORIOS
SERVICIO
TECNICO

ALQUILER Y VENTA DE:



SUPERNITENDO
NINTENDO
GAME BOY

Diag. 110 No. 16-47 Local 204
Teléfono: 612 1497 Fax: 612 1742
Santafé de Bogotá, D. C. - Colombia

NOVEDADES





CLASIFICADOS



Palace
Hobby's

NINTENDO – ATARI – NICHI MAN
SOCRATES – FAMILY – SEGA

VENTA DE EQUIPOS, CASSETTES Y ACCESORIOS
ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

Cra. 28 Nº 31-68
Tel 34072 A.A. 1478
Palmira – Valle

REPARACION
Y MANTENIMIENTO
TECNICO

el control de los PROFESIONALES

Por: SPOT y AXY

Los videojugadores de los 90's son más diestros día con día debido a que los movimientos en el control de los juegos son cada vez más elaborados. Seguramente recuerdas el juego llamado PAC-MAN, todo un suceso en su tiempo y que para jugarlo no necesitabas más que las 4 posiciones básicas del control (↑ ↓ ← →) mientras que la mayoría de los juegos actuales utilizan más botones y las 8 posiciones del control.



Al hacer una secuencia de movimientos, sacas poderes especiales en STREET FIGHTER II

Muchos de los más recientes videojuegos utilizan ciertas combinaciones entre los botones y la cruz del control para crear movimientos especiales. Algunos son muy sencillos como presionar simultáneamente B y → en Super Mario Bros. para encarrerarte y A para brincar y alcanzar lo más alto de la bandera en la meta final.

Otros son mucho más elaborados como los que puedes lograr en Street Fighter II para Súper NES con cada uno de los 8 personajes, combinando los 6 botones (A,B,X,Y,L,R) y las 8 posiciones de la cruz.



En WWF SUPER STARS logras diferentes llaves combinando movimientos.

Son tantas las posibilidades en los nuevos Game Paks que incluso hay algunos que al iniciar puedes seleccionar (donde dice options) en qué botón quieres el disparo, en cuál el salto, en cuál los poderes dependiendo de cómo te hayas acostumbrado o más aún ahora que ya salió un control especial de Capcom ideal para jugar Street Fighter II.



En CONTRA III necesitas saber usar 6 botones para dominarlo.



T.M.N.T. III: Dependiendo de los enemigos atacarás con diferentes tipos de golpes.

Leído puede parecer muy complicado pero no es así porque seguramente tú has ejecutado muchas de estas jugadas sin pensarlo. Una vez que las conoces y dominas, las realizas automáticamente. Poco a poco todos los videojugadores se han hecho más ágiles manual y mentalmente, lo que hace que se tengan que diseñar otros juegos más elaborados... y así seguirá, no sabemos hasta cuando, aunque en la película Volver al Futuro II ya nos "adelantan" que dentro de 30 años los videojugadores ya no tendrán que usar las manos para jugar ¿será cierto? Lo sabremos en 30 años.

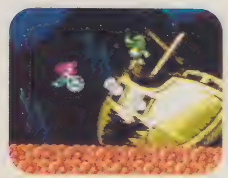


CAPCOM
USA

Disney's
THE LITTLE
MERMAID

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.



Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.



Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM
USA

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en




STREET F

GHTER II



Nintendo®

VIDEOJUEGOS & EPILEPSIA

Un tema que preocupa a todos los fanáticos de Nintendo y en especial a sus padres. Infórmate y descubre la verdad en este Reporte Especial.

De seguro habrás oido a través de los medios de comunicación que existe una relación comprobada entre los videojuegos y la epilepsia. Pero esta noticia que despertó la inquietud en la mayoría de los padres de quienes poseen videogames, se ha visto aumentada en gran medida por la falta de información precisa sobre el problema.

En respuesta a varias cartas que han llegado a nuestra editorial y como una forma de informar a fondo a los lectores de Revista Club Nintendo, preparamos este reporte con la intención de aclarar dudas y evitar actitudes de alarma en este tema que en principio parece preocupante, pero que en realidad no lo es tanto.

La primera denuncia apareció en los diarios británicos en Enero de este año, donde se informó que algunos niños habían sufrido ataques de epilepsia mientras jugaban videogames. Conocida la noticia se supo de otros casos en Japón. Inmediatamente el servicio de información de los Estados Unidos y Japón tomaron la historia y le dieron cobertura internacional. Así, debido a la gran popularidad de los videojuegos la inquietud creció muy rápidamente y muy pronto todo el mundo comenzó a opinar, comentar y propagar la noticia.

Nintendo de América, lider en el mercado de los videogames estableció contacto de imediato con la EPILEPSY FOUNDATION OF AMERICA (Fundación de la Epilepsia de América, EFA) para solicitar un estudio en profundidad sobre el problema.

Los resultados oficiales de esta fundación confirmaron sin lugar a dudas que los videojuegos NO PRODUCEN EPILEPSIA.

Su informe declaró que sólo el 1% de la población sufre de Epilesia y de éstos, solo el 3% padece de un tipo especial de la enfermedad llamada "Epilepsia Fotosensitiva". Se demostró que los ataques sufridos por este tipo de personas pueden ser provocados por varias fuentes, incluyendo entre estas las luces intermitentes o parpadeantes a veces asociadas a los videojuegos, computadores, pantallas de televisión e incluso a la luz del sol a través de los árboles.

Esto hizo concluir que ninguna de estas fuentes podría provocar o producir Epilepsia en personas sanas o de las cuales no se tenga antecedentes de ataques anteriores. Los que si están susceptibles de ser afectados son los llamados Epilépticos Fotosensitivos, a los cuales se les puede presentar un ataque al estar expuestos a las fuentes antes mencionadas.

Conocedora del problema Nintendo of America ha estado muy activa en esta materia al insertar advertencias e información sobre la Epilepsia Fotosensitiva en sus productos.

Esto muestra una actitud responsable frente a sus consumidores ya que en ningún momento se pretendió evadir el tema, sino que al contrario, la intención fue de informar y ayudar a los amantes y fanáticos de los videojuegos. Nosotros, tu revista, al igual que la marca que representamos quisimos hablar sobre esto. Esperamos que tú también informes a tus amigos, de esta manera evitaremos confusiones para seguir disfrutando de los videojuegos Nintendo, que tantos adeptos han conseguido en el mundo entero.

¡Recuerda! Si aún tienes dudas y deseas más información escríbenos.



ZELDA

¿Cómo paso al Goriya del nivel 7 que dice "Grumble Grumble"?

Lo que se oye que le ruge es la panza; si le das la carne te dejará pasar, pero ve por otra carne y pónsela a los otros goriyas que encontrarás en el camino para que se entretengan mientras los eliminas.



Por más que busco no encuentro el nivel 8 de Zelda (Primer reto). ¿Podrían indicarme ustedes dónde está?

Quema con la vela el arbusto que indica la foto.



FINAL FANTASY II

¿Cómo puedo vencer a las hermanas Sandy, Cindy y Mindy?

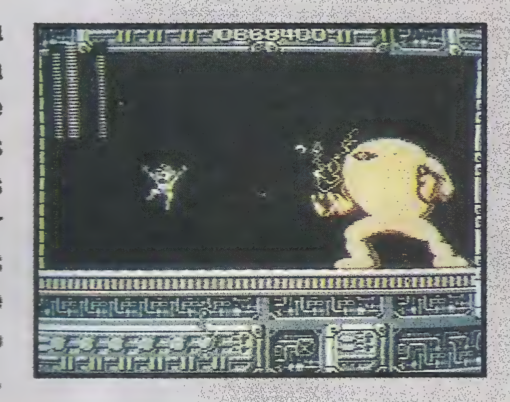
Estas hermanas elaboran un ataque llamado Delta 3, que consiste en poner una pared en Cindy; una técnica para enfrentarlas es manteniendo a Cid y a Cecil atacando a Cindy; a Fellah atacando a Sandy con Fire 3, a Yang utilizando Ether 1 en Tellah y Cure 2 en los guerreros que sean dañados. Cuando hayas vencido a Sandy concentra tu ataque con Fire 3 en Mindy, no debes dejar de atacar a Cindy con golpes, ya que si la atacas con magia te la puede regresar.



MEGA MAN

¿Cómo acabo con el cíclope de piedra, ya que al pasar de un lado a otro me pega y me quita mucha energía?

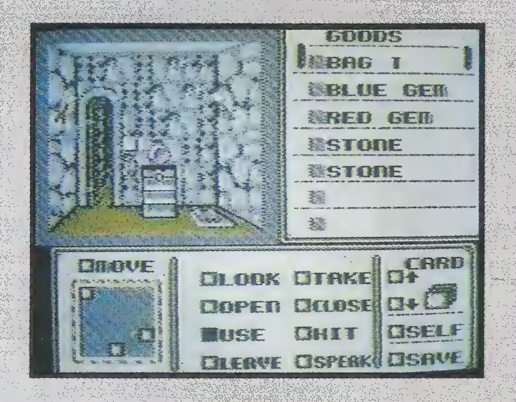
Este es un enemigo muy duro, la única forma de vencerlo es: una vez que se haya armado dispárale en el ojo con el arma de Elecman (si aprietas Select repetidas veces cuando le estás pegando le quitarás más energía). Quizás lo más difícil es esquivar las partes de su cuerpo; te recomendamos estar lo más lejos posible de él cuando se esté transformando para así tener tiempo de brincar las piezas que vayan muy abajo.



SHADOWGATE

¿Cómo obtengo la llave del esqueleto?
¿Qué pongo en el hoyo de la pared del cuarto del pedestal?

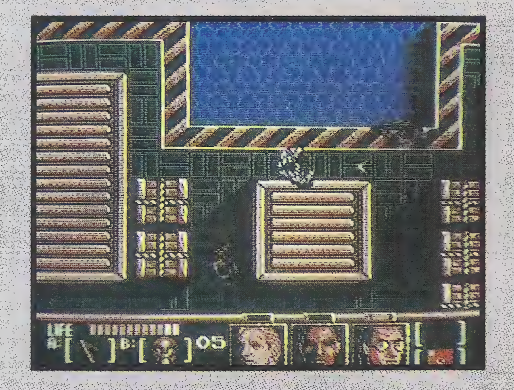
En el siguiente cuarto del esqueleto encontrarás que puedes pasar detrás de las rocas. Ahí golpea la pared y obtendrás 3 gemas en una bolsa. Utiliza una de ellas en el cuarto del pedestal y obtendrás la esfera helada que te servirá para congelar el lago y tomar la llave del esqueleto.
La esfera volverá a servirte, así que usa la antorcha en el agua para tomar de nuevo la esfera helada.



MISSION IMPOSSIBLE

¿Cómo logro pasar el último nivel, ya que cuando venzo al último enemigo, y trato de meterme al siguiente cuarto, se abre una trampa que me regresa casi toda la misión?

Vuelve a pasar todo otra vez; no es sencillo, ya que la mayoría de enemigos que habías derrotado volverán a aparecer (pero no te preocupes, pues también saldrán los maletines de primeros auxilios y los que recuperan armas). Cuando llegues al cuarto donde estaba el General, ahora sí podrás pasar ya que la segunda vez que pases no se abrirá la trampa.

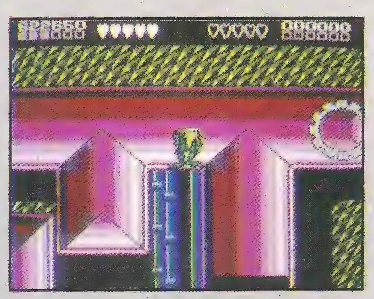


BATTLETOADS

Tengo muchos problemas para pasar el nivel 9 de Battletoads, ya que si no me pico, me aplastan las tuercas o me golpean los patos, ¿me pueden ayudar con tips?

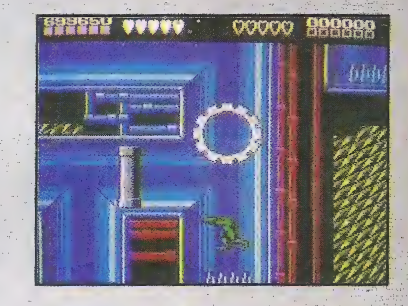
Los pequeños robots disparan rayos o si estás muy cerca de ellos explotan, quitándote toda tu energía; te recomendamos esperar agachado a que disparen y después corre hacia ellos para atacarlos. En el mapa los indicamos con: (●)

1. Para no perder en las partes que tomas la hélice, ya sea para ir arriba o descender, los picos siempre deberás esquivarlos en zig-zag (uno a la derecha y otro a la izquierda).
2. La parte en la que te persiguen las tuercas gigantes puede llegar a ser muy frustrante, es necesario que tengas un buen dominio del control y que corras cuando puedas para tratar de ganar ventaja. Aquí te damos unos tips de supervivencia.



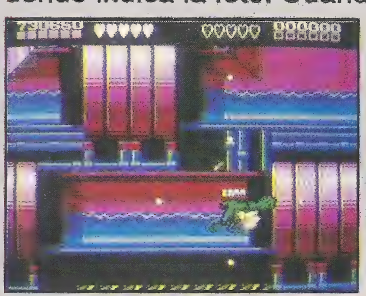
Generalmente, cuando alguna tuerca te siga y encuentres una bajada, al caer deberás hacer tu control hacia el lado contrario del que venías, ejemplo: si vamos corriendo hacia la derecha, a la hora de caer haz el control hacia la izquierda para seguir avanzando; el único lugar donde no haces esto es en la caída que indica la foto.

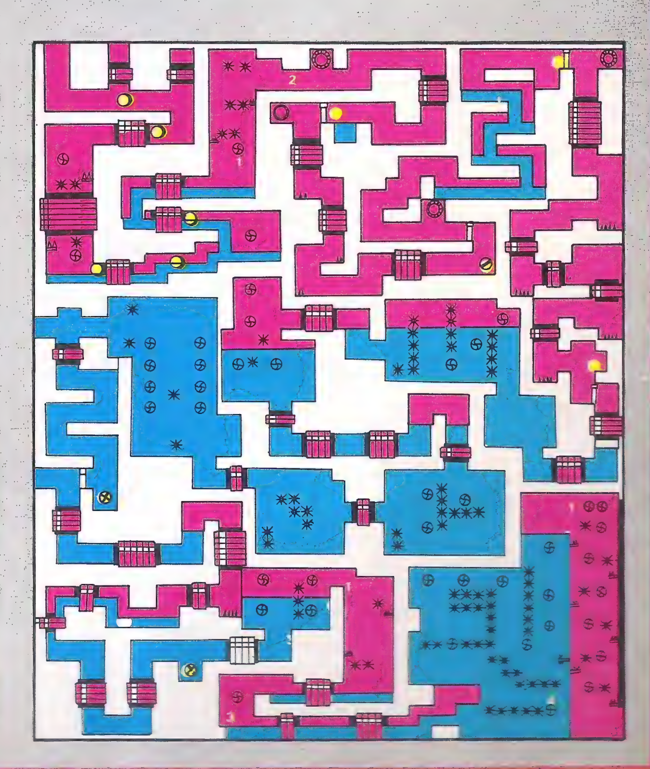
Con un (●) te indicamos los lugares donde ya no te alcanzará la tuerca; hay unos con indicaciones especiales como son:



(⊘) Salta antes de que llegue la tuerca.
(⊕) Como son lugares en los que hay agua, lo recomendable es que comiences a apretar repetidamente el botón de puño para permanecer sin moverte.

3. Para pasar los patos haz lo siguiente: párate en la parte media del tubo y de ahí salta a los 2 patos; una vez que se esté alejando el segundo dale 5 golpes y el sexto dáselo donde indica la foto. Cuando esté noqueado regrésate corriendo hasta la izquierda y espera a que aparezca el otro pato, bríncalo, pásate corriendo pegado a la derecha y el otro pato ya no estará.





4. Cuando aparezcan el pequeño pez y el tiburón, regrésate rápidamente a donde se ve de fondo el ventilador, ahí golpéalos y permanece pegando hasta vencerlos, así no te los encontrarás en el camino donde te pueden hacer pasar un mal rato.



Publicamos para ustedes algunos de los Passwords más solicitados a través de sus cartas. ¡Estén atentos a las próximas ediciones!

G.I. JOE (NES)
MISION 2: 6369N5XG6
MISION 3: 3ZD39R5X9
MISION 4: 9ZD3ZNØXF
MISION 5: 5369N5VG2
MISION 6: 5ZD3NN5XS

PUNCH-OUT!! (NES)
CIRCUITO MAYOR: ØØ5 737 5423
CIRCUITO MUNDIAL: 777 8Ø7 3454
SUPER MACHO MAN: 94Ø 861 8538
MR. DREAM: ØØ7 373 5963

TOXIC CRUSADERS:
NIVEL 2: 3276
NIVEL 3: 7525
NIVEL 4: 3815
NIVEL 5: 7Ø11

GARGOYLE'S QUEST II (NES)
ETAPA FINAL:
69797945 - 95Ø5559

VICE (NES)
PARA SELECCIONAR ETAPA:
CONTROL 1: MANTEN PRESIONADO "A" Y PULSA "RESET".
CONTROL 2: PRESIONA "A" O "B".

METROID (NES)
ØØ7ltp W2ØØØØ
Ø25kHa 8AØØ?Y
M7____ __zOAØ
2T-tfm aØØØd5

LEGEND OF MYSTICAL NINJA (S. NES)
NIVEL FINAL: H - WNxN

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (S. NES)
PARA SELECCIONAR ETAPA:
JOSHUA

TOP GEAR (S. NES)
CARRERA FINAL EN EL NIVEL DE MAS DIFICULTAD:
KEELSON



SIMPSONS II

¿Cómo y dónde encuentro el Tesoro Krusty en el Frozen River?
ADRIANA SARMIENTO

Aquí damos respuesta a tu pregunta. Deberás seguir muy atenta estos consejos.
Después de pasar el segundo río, Lisa saldrá a tu encuentro y te dará una bolsa de municiones, las cuales deberás utilizar para dispararle a un Iglú que aparecerá dos pantallas más adelante, en donde podrás encontrar el Tesoro Krusty que no has podido hallar.

Max

ADDAMS FAMILY

(S. N.E.S.)
¿Dónde encuentro la llave del último cuarto para liberar a Morticia?
JOCTAN ZAFIRO F.

A pesar de lo que todos piensan, para abrir este último cuarto no se necesita una llave. La solución a tu problema es muy sencilla. Sólo debes esperar en la habitación donde se encuentra toda la familia, a que Largo termine de tocar su melodía en el piano, después de lo cual desaparecerá la barrera que te impide entrar a la puerta.

Scott

TOP GUN II

¿Cómo paso de etapa en este juego?
ANDREA HEREDIA

Debes derribar todos los aviones y submarinos que aparezcan, después de lo cual deberás enfrentar un enemigo de destreza. Cuanc logres derrotarlo, te enfrentarás con más aviones y submarinos. Derríbalos y podrás combatir con el Jefe de esta etapa, un avión gigante, cuyo punto débil son sus turbinas. Dispárales constantemente y esquiva sus disparos moviéndote hacia arriba y abajo. Si lo vences, podrás pasar de etapa.

Rick

SUPER MARIO III

Cuando terminamos este juego, cae el telón y aparece "The End", pero al presionar START, y todos los otros botones, no ocurre nada. ¿Por qué no comenzamos el juego nuevamente con las 28 P-Wing como dijeron ustedes en el Nº4?
JUAN ESTEBAN ANGEL, GINA GODOY, PAOLA BARRERA Y AMIGOS

Seguramente, amigos, el juego Super Mario 3 que ustedes tienen es ilegal, una copia pirata, y por eso no pueden continuarlo, ya que todos los Super Mario 3 originales, con el Sello de Garantía de Nintendo, pueden ser continuados de la forma en que dijimos. Les recomendamos asegurarse siempre de que los cartuchos que compren tengan este sello, ya que si no, las copias piratas pueden dañar sus equipos o frustrarlos como en esta ocasión.



Max

MEGAMAN IV

¿Para qué y cómo se usa el arma "WIRE"?
CARLOS CHAMORRO

La respuesta es muy simple. Sólo tienes que mirar hacia arriba y disparar, con lo cual podrás colgarte, pero esto da resultado en algunos techos sólamente.
Inténtalo en todos los que puedas

Scott

ZELDA III

¿Dónde encuentro el Martillo Mágico?
JUAN DAVID MORENO Y RUBEN UPEGUI

El Martillo Mágico está ubicado en el Dark Palace. Cuando entres al laberinto, busca una pared que puedas hacer explotar. Al otro lado de ella encontrarás el preciado Martillo Mágico

Max

ROAD RUNNER

¿Pueden darme algún truco para este juego?
SEBASTIAN PEREZ

En toda muralla donde veas que el Correcaminos quede con la cabeza semi-tapada habrá una entrada secreta, por la cual podrás entrar a una zona de puntaje extra. Busca muy bien, ya que hay muchas áreas secretas para encontrar

Scott

CASTLEVANIA IV

Me han dicho que en este juego existen tres áreas escondidas. ¿Podrían decirme cómo acceder a ellas?
RAFAEL PEÑALVER N.

El acceso a la primera área escondida está en la etapa 3-1. Notarás que hay una pared en el costado izquierdo mientras vas bajando hacia otra gran área. Rompe dicha pared y continúa avanzando hacia la izquierda. Para acceder a la segunda, golpea el piso entre el segundo y tercer candelabro en la etapa 6-2. Encontrarás una escalera que te llevará al área secreta.
La última zona escondida está en la etapa 9-2. Párate sobre la roca magnética que está en una plataforma con dos escaleras y espera a que el poder magnético se desvanezca momentáneamente y salta a la próxima plataforma. Serás enviado, por un momento, a esta etapa secreta.

Max

S. MARIO WORLD

¿Cómo se acciona el Switch Palace verde?
CAMILA ABUMOHOR

Sube por el segundo tubo verde en Donuts Plains 2; avanza y toma el caparazón verde siendo Super Mario, luego golpea con éste el bloque más alto y verás salir una enredadera de él. Sube por ella y encontrarás la llave del Switch Palace verde.

Fox



PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52-03
Santafé de Bogotá - Colombia

EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martin con final Av. La Paz
CARACAS - VENEZUELA





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

BATTLETOADS

Para dar un gran salto al principio de las motos en la escena 3 (Turbo Túnel) debes brincar las motos para adelantar la pantalla; entonces trata de tomar la moto por la derecha y al mismo tiempo apretar el botón de salto. Si lo haces correctamente saldrás disparado hacia arriba y ahí permanecerás por algunos segundos.





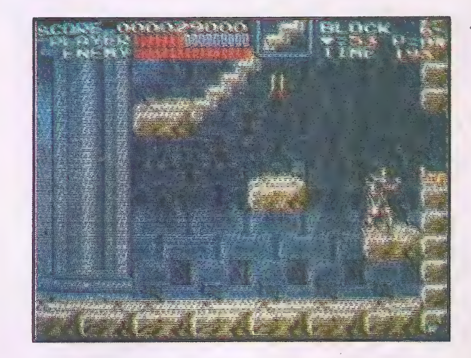
CASTLEVANIA IV

Vidas Gratis

En el camino podemos encontrar lugares donde nos dan vidas, aquí te presentamos 2 de ellos: En el bloque 2-3, cuando llegues a los pilares que te cubren, brinca y da un latigazo alto en el segundo pilar para encontrar una vida.

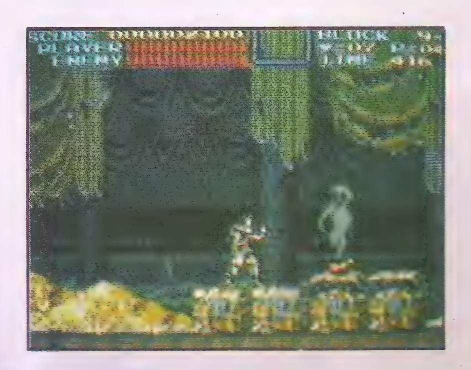


En el bloque 6-3, antes de llegar al enemigo, golpea la pared anterior a la escalera y ahí aparecerá una vida.



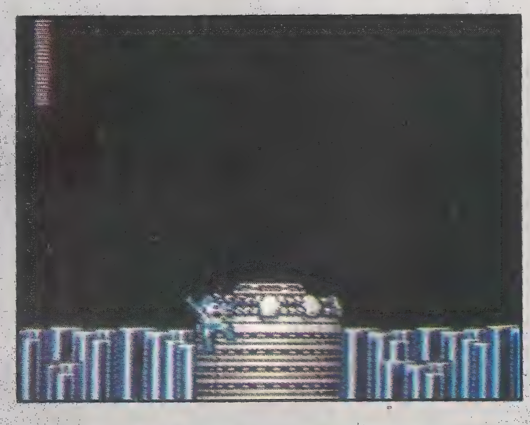
Energía

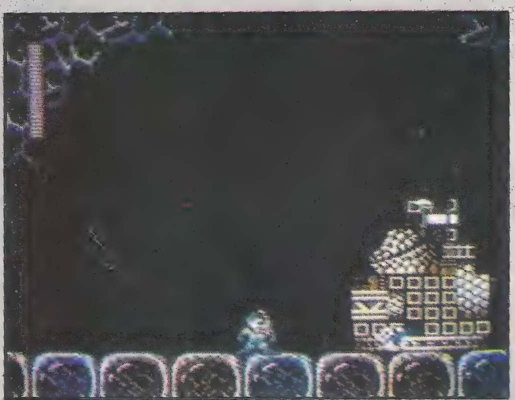
En la escena 9 la energía escasea para obtenerla gratis lo que tienes que hacer es que los cofres de tesoros se abran y cierren más de 250 veces, lo puedes hacer caminando de un cofre a otro donde haya 2 ó más cofres juntos o brincando donde nada más haya uno.



MEGA MAN III

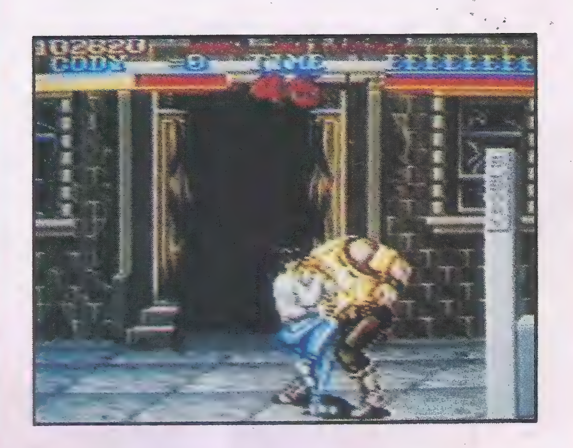
En la escena de Gemini Man y usando el truco para saltar más alto, brinca antes de llegar con Proto Man, así caerás por donde él sale, pararás la música de esa parte de la escena y verás a los pingüinos deformados extrañamente.





FINAL FIGHT

Cuando hayas acabado el juego espera a que aparezca la pantalla que dice: "Thank you for your playing...", entonces presiona y mantén los botones L y R. Luego cuando empiece a salir la historia y el mapa presiona Start para ver la pantalla de los récords; presiona una vez más Start y cuando veas el nombre del juego en escala suelta los botones. Ahora empieza otro juego y cuando llegues con los jefes verás que sus nombres cambian cada vez que los golpeas.



TOP GEAR

Con estos passwords podrás empezar en diferentes carreras y categorías:

Amateur	Professional	Champion
Moonbath	Four_meg	Educate_
Gear_box	Legend_ _	Oilcloth
Car_park	Theworld	Wreckage
Road_hog	Letsrace	Caracole
Emulator	Alchemy_	Epyllion
Analizer	Looper_ _	Glucagon
Horizons	Seasonal	Keelson

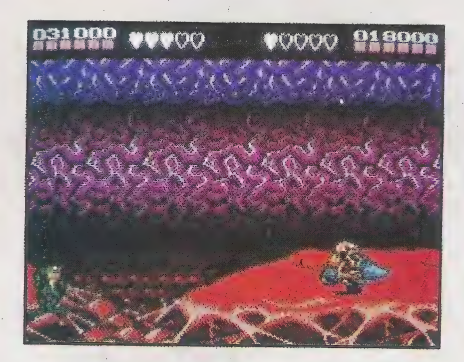


SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES   NES   GAME BOY

BATTLETOADS

Este es un truco muy curioso que se realiza con 2 jugadores en la escena 3: Cuando estén en la isla antes de tomar las motos, uno de los jugadores debe pararse lo más cerca de la orilla posible mientras el otro jugador avanza y toma una de las motos.



Ya que uno de los jugadores haya tomado la moto el otro se debe dejar caer al vacío.
En ese momento pasarán cosas muy extrañas en la escena, dependiendo de qué jugador haya sido el que se dejó caer y qué otras jugadas hicieron; este truco es para conocer un defecto chistoso del juego.

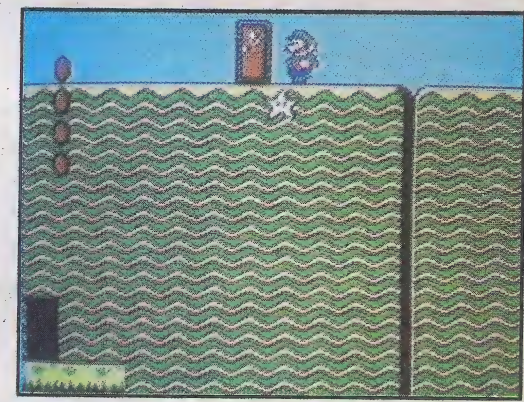




NOEL RODRIGUEZ SALVADOR

SUPER MARIO BROS 2

Para hacer que la música que se escucha cuando tomas la estrella se quede hasta que pierdas o termines la escena, debes hacer lo siguiente: cuando tomes las 7 cerezas que hacen salir la estrella de invisibilidad y tengas una poción que te lleva al mundo invertido, tira la poción para que aparezca la puerta, toma la estrella y métete al mundo invertido. Permanece ahí hasta que se acabe el tiempo y al salir seguirás escuchando la música clásica de la serie de Marios.





RAUL ABRAHAM LARA RANGEL/
LEOPOLDO LARA CALDERON



COMPETITION JOYSTICK

CAPCOM

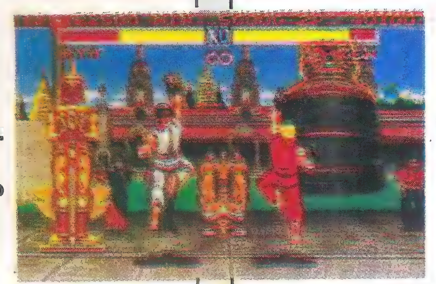


Capcom diseñó un control que sirve para cualquier juego, pero muy especialmente para Street Fighter II. El control consta de Joystick y 6 botones de acción con opciones de turbo. Además está diseñado para ejecutar las sofisticadas jugadas de Street Fighter II que son más dificiles de hacer en el Control Pad normal. Así este Capcom Competition Joystick ayudará a qué el juego sea lo más similar posible a la acción Arcadia.
Una cosa importante es que el Joystick para el Súper Nintendo también es compatible con el Nintendo de 8 bits. Por separado podrás adquirir un aditamento para usarlo a control remoto.



Fireball

Dragon punch



Dragon punch



Fireball

RYU

Fue alumno del maestro Sheng Long; frío y calculador, Ryu siempre está buscando probar sus habilidades ante cualquiera, en distintas partes del mundo.
Movimientos especiales: Fireball, Dragon punch, Hurricane kick.

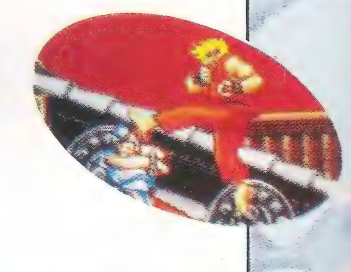
Hurricane kick



KEN

Fue el otro discípulo del maestro Sheng Long; el último año dejó deteriorar sus habilidades y sólo el reto de Ryu ha hecho volver su espíritu combativo.
Movimientos especiales: Fireball, Dragon punch, Hurricane kick.

Hurricane kick



ZANGIEF

Se podría pensar que entró al torneo por respeto a su país, pero... ¿qué se podía esperar de alguien cuya diversión es pelear con osos?
Movimientos especiales: Spinning clothesline, Spinning pile driver.

Spinning clothesline



Spinning pile driver



GUILE

El busca vengar la muerte de su copiloto y amigo Charlie. Guile es exmiembro de una élite de fuerzas especiales.
Movimientos especiales: Sonic boom, Flash kick.

Sonic boom



Flash kick



THE WORLD WARRIOR

Capcom introduce a tu hogar el más poderoso videojuego.
Street Fighter II para Súper Nintendo es un juego fenomenal que marca un gran avance en videojuegos caseros; sus 16 megas hacen de este cartucho el de más memoria.
Tú puedes escoger uno de los 8 peleadores de diferentes lugares del mundo, para demostrar quién tiene la fuerza, la habilidad y coraje para retar a los misteriosos maestros.
Cada peleador tiene diferentes habilidades y movimientos especiales, pero se necesita algo más que saber ejecutar todos los golpes para obtener el título de "Guerrero Mundial".
Aquí puedes jugar contra la computadora o contra otro jugador; también tiene la opción de cambiar la dificultad cuando juegas contra la computadora, desde nivel 0, que es fácil, hasta el nivel 7. El nivel de dificultad determina el final al terminar el juego.
Además puedes seleccionar que el juego sea con límite de tiempo o hasta que un jugador sea vencido y escoger en qué botones quieres las patadas y golpes.

Hundred hand sand



Sumo head butt

HONDA

El fue entrenado desde pequeño y ahora es un gran campeón de Sumo; es rápido y extremadamente poderoso.
Movimientos especiales: Hundred hand sand, Sumo head butt.



Rolling attack

Electricity

BLANKA

Se sabe muy poco acerca de este bizarro peleador. Por años, los nativos han reportado ver a un hombre mitad bestia en la selva, pero hace un año que la bestia aparece en ciudades de Brasil y reta a cualquier luchador que se pare frente a él.
Movimientos especiales: Electricity, Rolling attack.

CHUN LI

Cuando está compitiendo en el torneo ella piensa que uno de los grandes maestros participantes es el responsable de la muerte de su padre.
Movimientos especiales: Lightning kick, Whirlwind kick.





Whirlwind kick



Lightning kick

DHALSIM

Durante su vida Dhalsim consiguió con éxito unificar su mente, cuerpo y alma, a través de la disciplina del yoga. Hoy, mientras se acerca a su meta, debe probarse a sí mismo su destreza.
Movimientos especiales: Yoga fire, Yoga flame.



Yoga fire



Yoga flame



Escenas de Bonus





¡Al fin! El sueño dorado de Krusty el payaso se ha realizado. Construyó una casa de diversiones en Springfield, pero justo antes de inaugurarla un grupo de ratones se introdujeron y comenzaron a causar todo tipo de desmanes como roer paredes y, por supuesto, espantar a todas las mujeres. Krusty decide erradicarlos con la ayuda de sus amigos; lo único que tiene que hacer es lograr que los ratones marchen hacia las trampas para ellos que están estratégicamente colocadas.



Termina rápidamente una escena y obtendrás puntos por tiempo.

Para todos aquellos que querían un juego con la lógica de Lolo y la habilidad de la serie de los Marios, aquí está Krusty's Super Fun House, que es un juego muy divertido. Krusty debe hacer que los ratones avancen hacia las trampas que son operadas por: Bart, Homero, Sideshow Mel y Corporal Punishment, quienes se encuentran en techos, laberintos y todo lugar nada atractivo para los ratones, así que Krusty se debe valer de todo tipo de objetos como cuadros, tubos y ventiladores para hacerlos llegar a las trampas.



Si haces mal una jugada tendrás que apretar Select como" último recurso".

La casa se divide en 5 secciones con más de 60 escenas en total. Cada que pases todas las escenas de una sección ganarás el derecho de entrar a la siguiente y obtendrás un password para así empezar en la que te hayas quedado.



¡Ten cuidado! Si caes de una gran altura también causarás daño a Krusty.

Este juego tiene gráficos fantásticos (algunos muy extraños), música chistosa y para los que gustan de trabajar en silencio tienes la opción de que con el botón L puedes quitar el sonido y con el R ponerlo de nuevo.



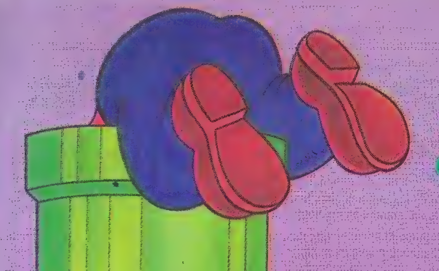
Hay bloques a los que sólo pateando puedes moverlos.

Además de hacer llegar los ratones a las trampas, tienes que buscar objetos Krusty que encuentras en lugares muy apartados y custodiados por enemigos como víboras, aliens, pájaros gordos y ¡cerdos voladores!

Las escenas se vuelven cada vez más complicadas, así que si terminas rápidamente la primera sección no pienses que así de fácil vas a acabar todo el juego. Hay niveles que requieren de una gran lógica y habilidad manual para sobrevivir.



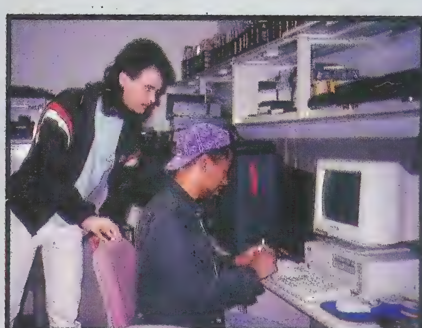
Si no sale candado al salir de una escena quiere decir que no la completaste toda.



¿Qué hay dentro de...?

Acclaim entertainment, inc.

Club Nintendo viajó a Oyster Bay, Nueva York para visitar las oficinas centrales de Acclaim Entertainment, Inc. Como te habrás dado cuenta Acclaim, uno de los licenciatarios más activos de Nintendo, edita, comercializa y distribuye productos para Nintendo, Súper Nintendo y Game Boy.

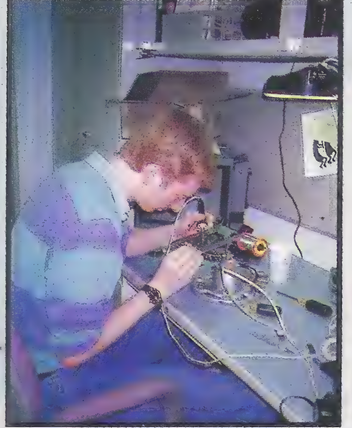


Rob Leingang y Tyrone Miller

Acclaim fue la primera compañía norteamericana independiente en editar un juego compatible con Nintendo en nuestro continente. Hace poco más de 2 años adquirió la compañía LJN Toys y con ella el derecho de lanzar 5 títulos adicionales al año para el NES.

Sus operaciones empezaron en 1987 comercializando y distribuyendo software para el Nintendo bajo licencia de Nintendo of America Inc. En Agosto de ese año Acclaim lanzó su primer título para Nintendo, Star Voyager™, seguido por 4 títulos más incluyendo World Runner™, uno de los primeros juegos de Nintendo en 3a. dimensión, y el súper exitoso Tiger Heli™.

La atmósfera cordial en la que se trabaja en Acclaim es contagiosa. Por supuesto que algo de lo que más nos interesaba conocer era a los consejeros y programadores, así como los jugadores profesionales que tiene Acclaim para analizar los Game Packs.



Jonathan Gross preparando juegos prototipo para Club Nintendo.

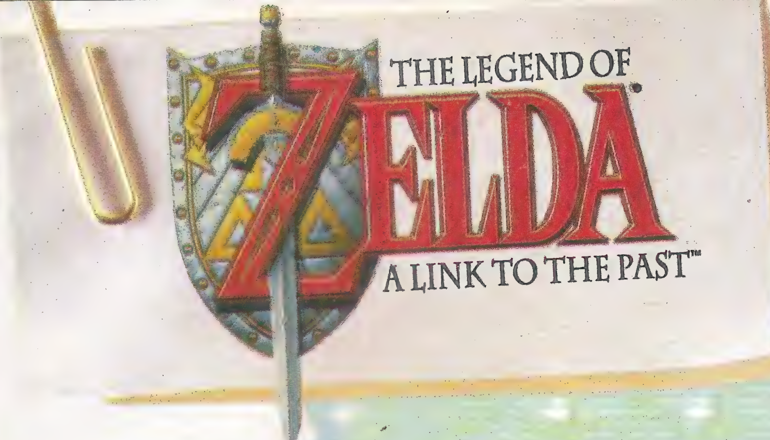
La organización es excelente pues los analistas y programadores trabajan con gran libertad y camaradería ¡muy a gusto! Ahí saludamos a Tyrone Miller quien participó en el diseño del juego Súper Smash T.V. y a Rob Leingang, también extraordinario jugador, excolaborador de la revista Nintendo Power.

Jonathan Gross se puso a trabajar de inmediato y nos preparó juegos prototipo de Krusty's Super Fun House, para Súper NES, Ferrari G.P. Challenge para NES y NBA All Star Challenge para Game Boy, con el objeto de que los analizáramos y te informáramos sobre estos 3 nuevos juegos que muy pronto podrás disfrutar.



Super Smash T.V. jugado por 2 expertos de Acclaim. Tom Radmacher y Joe Libertella.



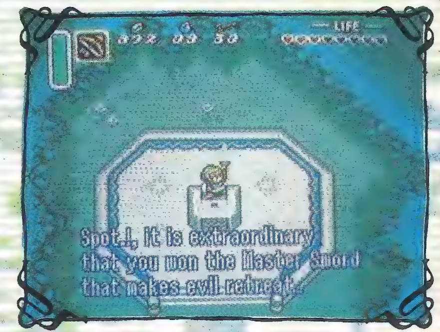


La leyenda de Hyrule cuenta de un Poder Mágico guardado en lugar secreto en la Tierra Dorada por siete hombres sabios. Esto pasó ya hace tiempo y ahora un mago llamado Agahnim apareció en Hyrule al momento en que los descendientes de los siete sabios empezaron a desaparecer, Cuando la princesa Zelda también se desvaneció. Así empieza la nueva aventura de link en la que tendrás que viajar a través de los 2 mundos - el de la luz y el de la obscuridad - para llegar otra vez con Ganon.



Una vez que tengas la flauta podrás viajar a 8 distintos lugares en el mundo de la luz.

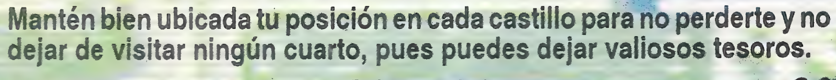




Sólo con el libro podrás abrir este castillo para recuperar uno de los 3 pendientes con los que te ganarás la espada maestra.

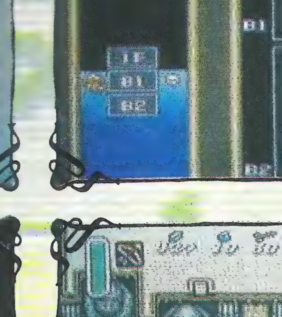


Sólo podrás nadar en aguas profundas con las aletas que Zora vende ¿le pagarías 500 rupias?

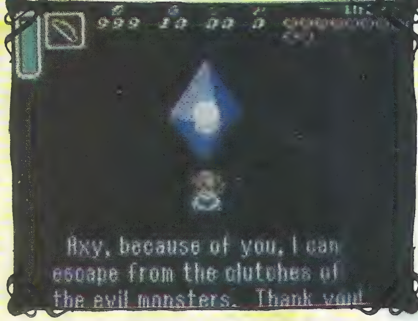


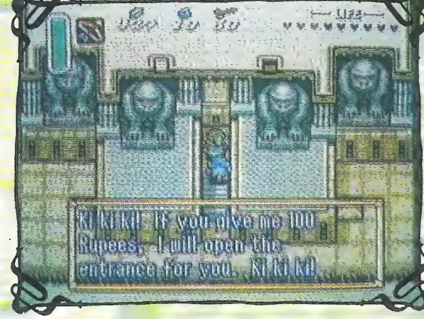
Mantén bien ubicada tu posición en cada castillo para no perderte y no dejar de visitar ningún cuarto, pues puedes dejar valiosos tesoros.











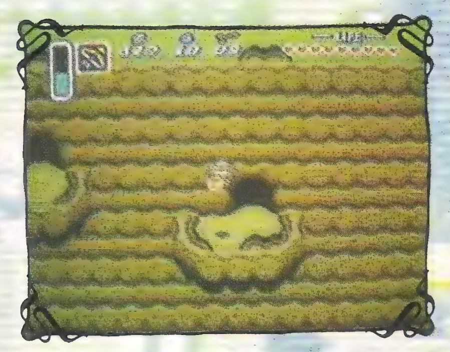
Cuando creías que ya habías destruído a Agahnim es cuando empieza tu verdadero y más difícil reto: explorar el mundo de la obscuridad, siete castillos donde se encuentran los 7 cristales que encierran a los hombres sabios.

No olvides traer siempre unas rupias... nunca sabes cuando tendrás que pagar por información o por ayuda.

Si tú como nosotros fuiste uno de los muchísimos apasionados jugadores de 2 grandes clásicos de Nintendo - Zelda y Link - seguramente no te podrás perder este súper juego que aprovecha las cualidades del Súper Nintendo, rotación, escala, colorido, gráficos detallados, grandes enemigos, mucha acción, nuevos movimientos y una música y efectos excepcionales, enmarcados en una aventura de sorprendente creatividad que pondrá a prueba tu habilidad en el control y tu mente, tanto para deducir los problemas que te presentan como para recordar lugares clave o laberintos.



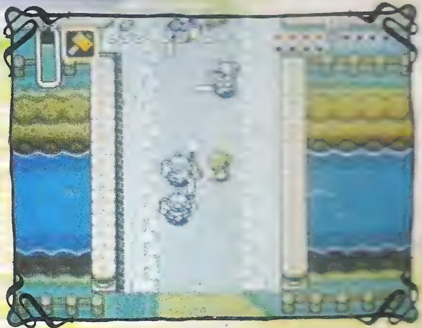
El Mundo de la Luz.



Siempre mantén una vista general de los lugares donde estás para llegar a lugares que pensabas inalcanzables.



El espejo es tu conexión entre el mundo de la obscuridad y el de la luz. Los warps te llevan a la inversa. Este tip es vital para llegar al tercer castillo en que se guarda el pendiente.



Cuando tengas el medallón Quake, congela a tus enemigos y dales con el martillo. Te darán botellas para rellenar tu magia.

Si quieres obtener la información gratis, al empezar a jugar ve a que te lean la fortuna y aunque te quiten el dinero no te preocupes. Pon Reset; así sabrás su consejo y empezarás con las mismas rupias que tenías.
Este tip te ayudará también para investigar muchas otras cosas sin perder lo que tienes, pero cuidado... si en ese mismo juego lograste algo, también lo perderás.
SPOT



¡Hola, mano! En el mundo de la obscuridad ningún ser humano conserva su apariencia natural; todos ellos te darán información valiosa, a veces desinteresada, a veces por unas rupias.



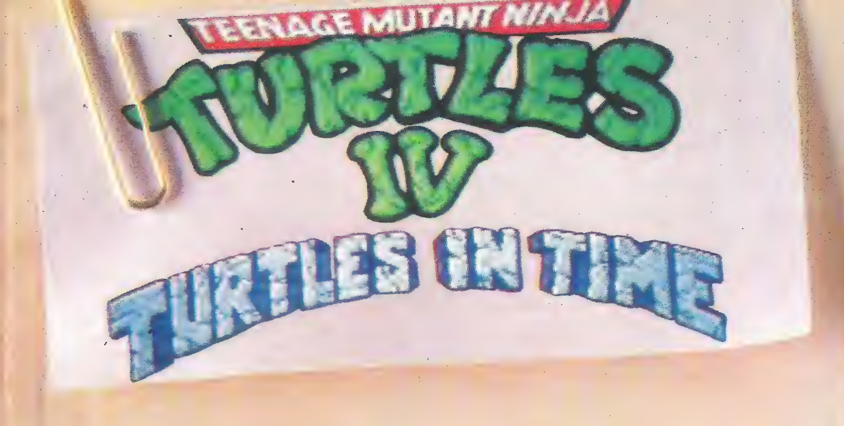
Agahnim parece invulnerable. Ninguna arma lo daña. Sólo su propio poder podrá destruirlo.



Siempre es bueno que por unas cuantas rupias te lean la fortuna. Gracias a sus consejos prodrás avanzar.



Ganon en 16 bits.



Todos en Nueva York esperaban ver el noticiero del canal 6 en el que Abril O'Neil daría la reseña de un importante suceso en la Estatua de la Libertad, cuando de repente el gigantesco robot de Krang tomó la estatua y la llevó con rumbo desconocido.



Animation o Comic . Tú eliges el estilo de los gráficos.

Las tortugas, que se encontraban viendo la televisión, no perdieron detalle de todo esto e inmediatamente fueron al rescate; lo que no sabían es que esto era una trampa de Shredder para mandar a estos verdes héroes a un largo viaje... por el tiempo.



Esta autopista del futuro puede ser un gran problema.

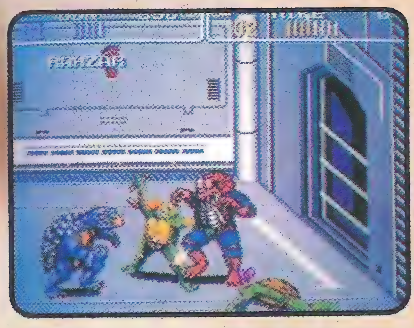
Konami, que es una empresa que ya ha adquirido una gran experiencia en hacer juegos para Súper NES, nos ofrece ahora una adición más a la serie de estos héroes del caparazón, cuyo debut en 16 bits no pudo ser mejor.



Un barco ataca y las maderas del piso están flojas; vaya que hay problemas.

Las tortugas esta vez deben luchar a través de 10 escenas del pasado, presente y futuro, todas llenas de acción (y de enemigos... claro está). Al final de cada escena encontrarás viejos y conocidos enemigos como Bebop, Rocksteady y Baxter Stockman, que han vuelto por más; también enfrentarás nuevos enemigos como: Slash, King Rat, Pizza Monster y Metal Head.

La acción es rápida y sin descanso, ya que los enemigos te atacarán con todo tipo de armas; la animación de todos los personajes es muy buena, muy bien definida y tiene miles de detalles, como cuando arrojas a un Foot Soldier y da la



No sólo las tortugas trabajan en equipo, también los enemigos han aprendido a hacerlo.

impresión que se va a salir de la pantalla.

Dos jugadores podrán acompañarse para defenderse de todo tipo de enemigos y escoger a su tortuga favorita al principio del juego. Cabe señalar que cada tortuga tiene su propio estilo de ataque y diferentes movimientos y poderes especiales, así que sólo es cuestión de buscar la que más te guste.



Un muy buen entrenamiento y práctica de golpes puedes lograr en Versus Mode.

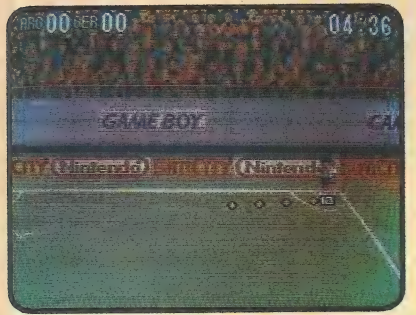
Además incluye otro tipo de variantes de juego como el de jugador vs. jugador y para los que no les gusta ayudarse el Time-Trial, en el cual probarás qué tan rápido eres deshaciéndote de todos los Foot Soldiers que aparezcan en tu camino.

T.M.N.T. IV es un juego que reúne lo mejor de sus antecesores... y más.

Ahora sí, ¡Cowabunga! y a jugar.



Nintendo sigue ampliando su número de cartuchos para el Súper NES. Esta vez te vamos a hablar de uno que seguramente te dejará con la boca abierta.



En los tiros de esquina podrás cambiar el ángulo del "disparo".

El sistema de rotación y escala ha tenido muchos usos entre los fabricantes de juegos, pero no como en este juego de fútbol, ya que la perspectiva que tienes es como si estuvieras dentro del terreno de juego, pues al lanzar pases o tirar, la perspectiva del juego cambiará.



Ten cuidado al quitarle el balón al contrario o el arbitro te expulsará.

Al principio de cada encuentro podrás escoger diferentes tipos de posiciones de juego, dependiendo si tú eres un jugador netamente ofensivo o si te gusta jugar a la defensiva.



Esta es la gran variedad de formaciones que tiene el juego.

Escoge entre 16 equipos, todos de nivel internacional como Brasil, Argentina, Alemania y Francia, por sólo mencionar algunos; con diferentes características de ataque, defensa y velocidad.



De tu cuenta corre que tu portero se luzca ...o haga el ridículo.

El cartucho tiene 2 tipos de modo de juego: exhibición y torneo; en exhibición será sólo un partido y en torneo podrás competir contra los demás equipos; además, en esta opción cuentas con un singular password de flechas para comenzar en el partido que te hayas quedado.

En Super Soccer también pueden participar 2 jugadores a la vez, ya sea entre ellos o los 2 contra la computadora, en exhibición o en torneo.

También tiene serie de penalties, en competencia contra la computadora ó 2 jugadores en competencia entre ellos.

Una gran diferencia en este juego es que no solamente se ve bien, sino que también el control es muy bueno, y eso lo comprobarás cuando lo juegues. ¡Es un juego súper recomendable!



Para entrar al modo de juego para expertos, solamente coloca el siguiente código en la opción de continue (en torneo): ↗ ↙ → ↓↖ ← ↗ ↖.

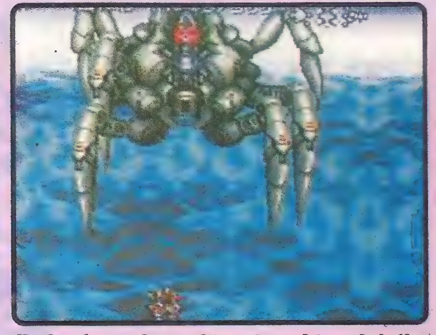
SPOT y AXY



La bola de cristal

AXELAY (SNES)

Axelay es el nuevo juego de Konami que muy pronto podrás disfrutar. Todo se desarrolla cuando el imperio ILIS marcha en busca de esclavizar a cuanta cultura y planeta se encuentra a su alrededor; y por desgracia se dirigen al nuestro, así que la única esperanza de sobrevivir es lanzando un ataque sorpresa a la unidad principal de ILIS.



Todos los jefes están súper bien detallados y los fondos increíbles.

Como el camino está lleno de enemigos muy bien armados, en tus manos se ha puesto una arma muy poderosa para lograr tu misión: "Axelay".

Axelay es una nave muy veloz y poderosa capaz de cargar una gran variedad de armas, todas devastadoras, las cuales podrás cambiar según la situación a la que te enfrentes.

Los jefes de escena son de gran tamaño, bien animados y de feroz ataque, así que alguien que tenga experiencia en este tipo de juegos encontrará en Axelay un muy buen reto.



La acción y la música son de lo mejor que has visto en tu Súper NES.

En este cartucho el Scroll (movimiento de la pantalla) cambiará por escena de vertical a horizontal y viceversa, además de que los gráficos de fondo son muy buenos ya que utilizan muchos efectos exclusivos de SNES.

Konami, además de Axelay, lanzará al mercado diversos juegos para los tres sistemas de Nintendo:

BATMAN RETURNS (NES)

Este juego será una adaptación de la segunda película de Batman, próxima a estrenarse. El juego está constituido de 6 escenas en las cuales tomaremos el papel del Caballero de la Noche en su lucha contra el Pingüino y Gatúbela; cuenta con estupendos gráficos y gran variedad de fondos en 3-D (como los utilizados en Monster in my Pocket y Bucky O'Hare).

TINY TOON ADVENTURES II (NES)

Un suceso fue la primera parte de este juego favorito de muchos; esta vez Buster y sus amigos se han perdido en un parque de diversiones de Wacky Land y sólo tú podrás ayudarlos a salir. Tiene mejores gráficos que el anterior y además podrás manejar 5 personajes de esta serie.

CARTOON WORKSHOP (NES)

Este es un juego muy innovador en el cual podrás crear tu propia secuencia animada con los personajes de Tiny Toon, a los que podrás hacer correr, saltar, y caminar.

TINY TOON ADVENTURES (SNES)

Buster y su pandilla viven una nueva aventura en Súper NES. En este juego de 6 escenas tendrás que enfrentar a una gran variedad de extraños enemigos. Los gráficos son justo como si estuvieras viendo las caricaturas.

NFL FOOTBALL (SNES)

Este es un gran juego hasta para los jugadores más exigentes, ya que además de poder elegir a los 28 equipos de la NFL, podrás jugar en diferentes tipos de estadios y con varios factores de clima que harán más complicado tu juego.

BATMAN RETURNS (SNES)

Al igual que la versión de NES, debemos ayudar al encapuchado en su lucha contra el Pingüino y Gatúbela, con la ventaja en gráficos y música que dan los 16 bits.

La compañía **Hi-Tech** también ha anunciado la introducción de 4 nuevos cartuchos para NES y Súper NES:

MICKEY'S SAFARI IN LETTER LAND (NES)

Un juego que puede ayudar a niños que estén estudiando inglés, ya que les enseñará cosas básicas como pronunciación de vocales y consonantes.

ROLLER BLADE RACER (NES)

Prepárate para unirte a un equipo de carreras de velocidad sobre patines; debes competir contra el tiempo o un amigo.

TOM & JERRY (SNES)

Este juego promete tener gráficos con increíble animación de 8 mundos de la interminable cacería del incansable gato sobre el astuto ratón.

Hunt of the Red October

Este es uno de los primeros juegos creados para jugarse con el Súper Scope; con este accesorio debes hundir barcos enemigos y aviones.

SUPER SOCCER CHAMP (SNES)

Taito se prepara a lanzar el juego Súper Soccer Champ para Súper NES. En este súper juego de fútbol llevarás a uno de los 8 equipos incluídos en este juego, a la conquista de la Copa del Mundo.



Al festejar un gol verás un acercamiento de los jugadores.

La acción es rápida, así que si te descuidas por un momento no será nada raro que el contrincante te llegue a anotar un gol.



Y claro, no podían faltar jugadas clásicas como la "chilenita" o cabezazos a gol.

A diferencia de otros juegos de fútbol, aquí debes tener cuidado cuando te "barras", ya que además de que te marquen una falta corres el riesgo de ser amonestado o hasta expulsado. También debes estar constantemente pasando el balón para evitar que te lo quiten, además de que así empezarás a armar jugadas que le pueden hacer mucho daño al rival.

En este juego podrán competir 2 jugadores contra computadora o entre ellos mismos.

MAGIC SWORD (SNES)

Además de la salida de Street Fighter II, Capcom está trabajando en otro juego llamado Magic Sword.



Debes familiarizarte con todos los monstruos como esta chimera, ya que los encontrarás muy seguido.

En él comandarás a un joven guerrero que debe pasar 50 niveles de pura acción para llegar a la parte más alta de la torre oscura, destruir el Orb Negro y evitar que cubra la tierra con una noche eterna.

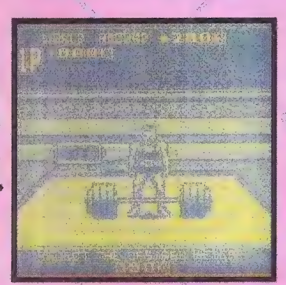
A lo largo del camino te encontrarás gran variedad de objetos que pueden ayudar, además de que con algunas llaves podremos liberar guerreros que se unirán a la lucha. Este sin duda será otro gran juego de Capcom.

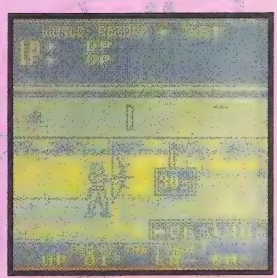


Es imporante que conozcas la forma de ataque de tu ayudante para acabar más rápido con los enemigos.



En este mes de las Olimpiadas los videojuegos se hacen presentes con el cartucho Track & Field para Game Boy, diseñado por Konami.
Pero... esto no es un juego, es una verdadera competencia, y eso lo podrás comprobar al participar en 11 diferentes pruebas de fuerza, resistencia y velocidad.
Una de las opciones del cartucho te da la oportunidad de practicar y establecer tus propias marcas, pero la opción de "Competition" te enfrentará al hábil programa.
Los 11 eventos son: 100 mts. planos, salto de longitud, lanzamiento de martillo, 100 mts. con obstáculos, lanzamiento de jabalina, tiro con arco, salto triple, lanzamiento de disco, salto con garrocha, levantamiento de pesas y, en natación, 100 mts. estilo libre.
Al elegir "Competition" tendrás que competir en todas las pruebas y tu puntuación en cada una se acumulará para definir tu posición final; el tiempo será un factor importante.


Con práctica no hay imposibles.


El tiro con arco requiere de mucho cálculo.

Por cierto, si rompes los récords ya establecidos recibirás un bono especial de puntos para aumentar tu marcador.
Pero eso no es todo, Track & Field te ofrece la opción de "Versus", en la que a través del cable Video Link dos jugadores podrán competir entre ellos y saber quién es el campeón.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.



2.- THE SIMPSONS

El amarillento y alocado personaje ahora tiene que escapar de un campamento.



3.-TINY TOON ADVENTURES

Buster, Hamton y Plucky son los protagonistas de esta nueva aventura con 4 niveles llenos de diversión.

4.-METROID II
5.-T. M. N. T. II
6.-DR. MARIO
7.-PAC-MAN
8.-FACE BALL 2000
9.-HOME ALONE
10.-ADVENTURE ISLAND
11.-CASTLEVANIA II

UN VISTAZO A:

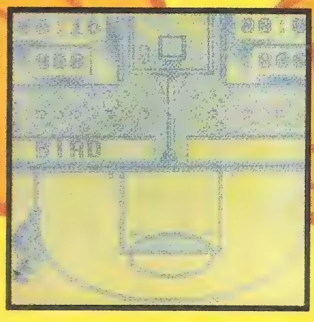


ALL-STAR CHALLENGE 2



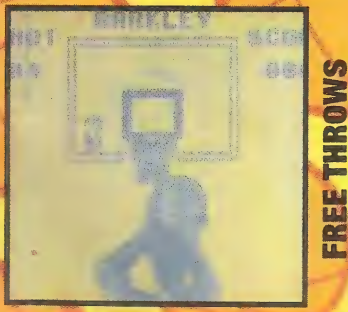
Si esperabas un juego de basquetbol para Game Boy en el que participaran muchas de las estrellas de la NBA ¡Alégrate!, ya que LJN ha lanzado NBA All Star Challenge 2, en donde podrás manejar a los mejores 27 jugadores del deporte ráfaga.

Una gran ventaja de este cartucho es que tiene diferentes opciones de juego - para ser más exactos 6-, en las que demostrarás tu capacidad para el basquetbol. Estas variaciones son:



ACCURANCY SHOOT OUT

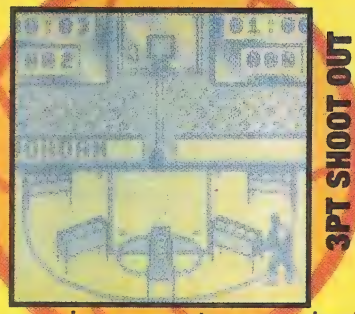
La máquina te marcará un lugar en una parte del campo y desde ahí debes tirar para hacer el máximo de puntos.



FREE THROWS

Aquí podrás confrontar tu puntería al hacer tiros libres a la canasta.

Para anotar tendrás que apretar el botón cuando una pequeña cruz esté pasando



3PT SHOOT OUT

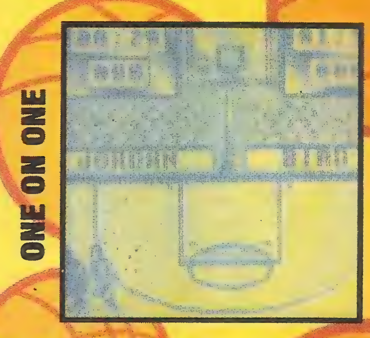
por la canasta, es decir, tú decides el momento del tiro.

Una jugada en la que te puedes lucir y que es muy valiosa son los tiros de 3 puntos; en esta opción podrás practicar tus tiros de 3 puntos o competir contra otro gran estrella de la NBA, y ten por seguro que si no te desempeñas bien te va a dar un gran susto.



SLAM DUNK

La jugada más espectacular es el Slam Dunk (lo que nosotros conocemos como clavadas); aquí podrás escoger entre 6 diferentes tiros y dependiendo cómo los ejecutes recibirás una calificación que va de 0 a 10.



ONE ON ONE

Esta es una sencilla pero muy divertida variación en la que competirás contra otro jugador, en una mitad de cancha, para ver quién gana en el tiempo que hayas escogido (que es de 2 a 12 min.) o por marcador.



TOURNAMENT

Escoge 4 jugadores, a tus oponentes y compite en un pequeño torneo; esto es una vez que hayas dominado el One on One, ya que tus adversarios no te perdonarán tan fácilmente.

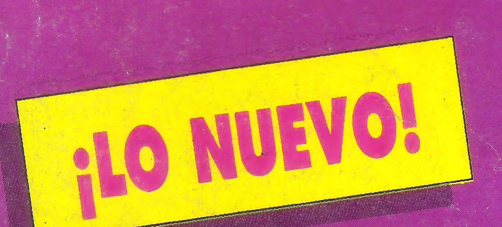
En este juego podrás competir con un amigo en One on One a través del cable Video Link. Con este juego los aficionados al basquetbol pasarán horas y horas de diversión, se los garantizamos.

¡DESCUBRE! EN TU PROXIMO NUMERO...

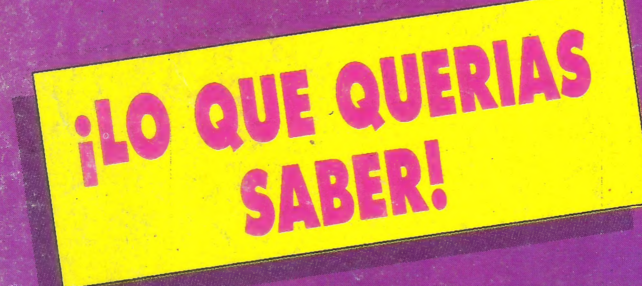


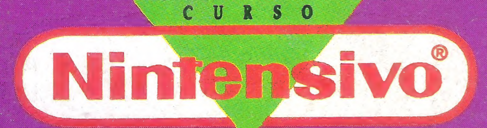


Increíbles técnicas para jugar como los expertos.



Descubre las grandes novedades que los fabricantes de videojuegos estan preparando para este año.



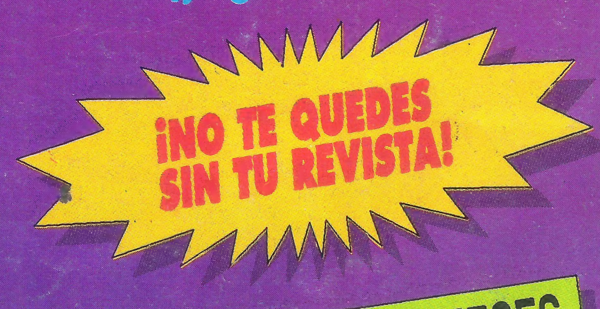


Aprende paso a paso geniales estrategias junto a los grandes maestros.

Y como siempre, todo lo que necesitas para disfrutar al máximo tu deporte favorito... ¡jugar Nintendo!



¡COLECCIONALA!



APARECE TODOS LOS MESES



PINTA EN GRANDE CON PRISMACOLOR®
LAPICES
PLUMONES
TEMPERAS
Berol PRISMACOLOR
12 TEMPERAS DE COLORES
7 TEMPERAS DE COLORES
10 PLASTILINAS
8 PLASTILINAS

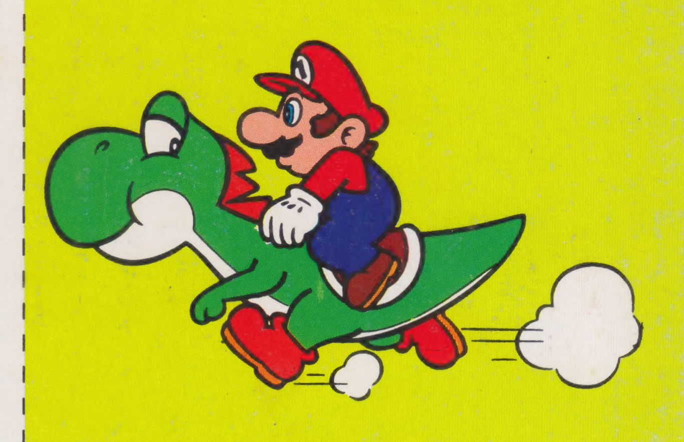
CUBITIPS

SUPER MARIO WORLD™

THE END



Al fin te enfrentas con Bowser, el cual se encuentra en su Payasocóptero, desde el cual te lanza Mechakoopas; písalas, agárralas y lánzalas a su cabeza, luego se aleja y vuelve repentinamente y te lanza fuego, el cual es fácilmente esquivable; después aparecerá la princesa sobre el Payasocóptero lanzandote un hongo, tú debes repetir lo anterior, pero cuando Bowser haga su reaparición, el Payasocóptero tendra cara de enojado e intentará aplastarte una y otra vez; esquívalo y espera a que te lance los Mechakoopas, agárralos y lánzaselos y habrás rescatado a la Princesa.



HABILIDADES



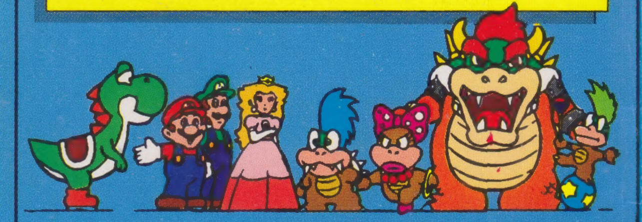
PARA LLEGAR A LOS SWITCH PALACE

AMARILLO: Al comenzar el juego debes pasar la etapa que se encuentra a la izquierda de la casa de Yoshi.
VERDE: En Donut Plains 2, cuenta los tubos y métete en el cuarto que se encuentra en el techo. Luego, en la parte donde están los cuatro bloques rotantes, tienes que lanzarle el caparazón morado al último y saldrá una enredadera, por la cual debes subir.
ROJO: En Vanilla Dome 2, luego de que sales del agua y subes por un bloque de exclamación, debes dirigirte hacia la izquierda, coges el "Pow" y sigues hacia la derecha, saltas el primer hoyo, y te dejas caer en el segundo.
AZUL: En Forest of Illusion 2 nada hasta casi el final de la etapa donde está el signo de exclamación amarillo, vé hacia la derecha donde está la muralla falsa.

HISTORIA



Nuevamente la princesa Toadstool ha desaparecido y al parecer Bowser está en esto de nuevo.
Mario y Luigi comienzan su búsqueda cuando de pronto se encuentran un huevo con pintas verdes. Repentinamente el huevo se abre, apareciendo un extraño personaje verde,. Luego de que se calman un poco, Yoshi les explica que Bowser ha secuestrado a sus amigos y así se unen en esta aventura por la Tierra del Dinosaurio, donde deberán enfrentar a cientos de enemigos para finalmente encontrarse con Bowser en una batalla final.



REVISTA CLUB Nintendo

CUBITIPS

SUPER MARIO WORLD™
MARIO A
MARIO B EMPTY
MARIO C
ERASE DATA

TIPS

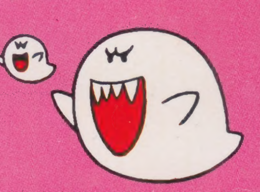


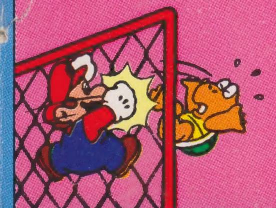
STAR WORLD 1: En esta etapa Mario debe ir rompiendo los bloques con el salto giratorio, por el lado derecho de tu pantalla y así llegarás a la llave para pasar a la segunda etapa.
STAR WORLD 2: Cuando llegues al tubo verde, debes irte por debajo de éste y conseguirás la llave.
STAR WORLD 3: En esta etapa debes pegarle con un bloque G a Lakitu, luego te subes a su nube con la cual debes llegar donde está la llave.
STAR WORLD 4: Deberás tirarte al costado izquierdo de tu pantalla, justo donde están los bloques de piedra (luego de haber sacado los cuatro Switch Palace), y hallarás la llave.
STAR WORLD 5: Aquí sólo deberás volar bastante alto, hasta llegar a los signos de exclamación y encontrar la llave.

TIPS



- Hay ciertas etapas en que al golpear los signos de interrogación salen un par de alas, si andas con Yoshi acércate a ellas y se pondrá azul y te llevará a una etapa de bonus.
- Para salir del Forest of Illusion hacia el castillo 5, debes meterte en el Forest of Illusion 3 y antes de terminar métete en el antepenúltimo tubo. Así podrás salir.
- Para pasar Chocolate Island 2, sólo debes pasarla rápidamente.
- Si agarras 30 monedas en una etapa y al final de ésta hay un cuadrado con una estrella; golpéalo, y te dará una vida.









¡RECORTA, PEGA Y ARMA TU SENSACIONAL CUBITIPS! ES UN REGALO DE...



¡El secreto del poder!